

1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

7 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

YARS' REVENGE™



SPECIAL  FEATURE

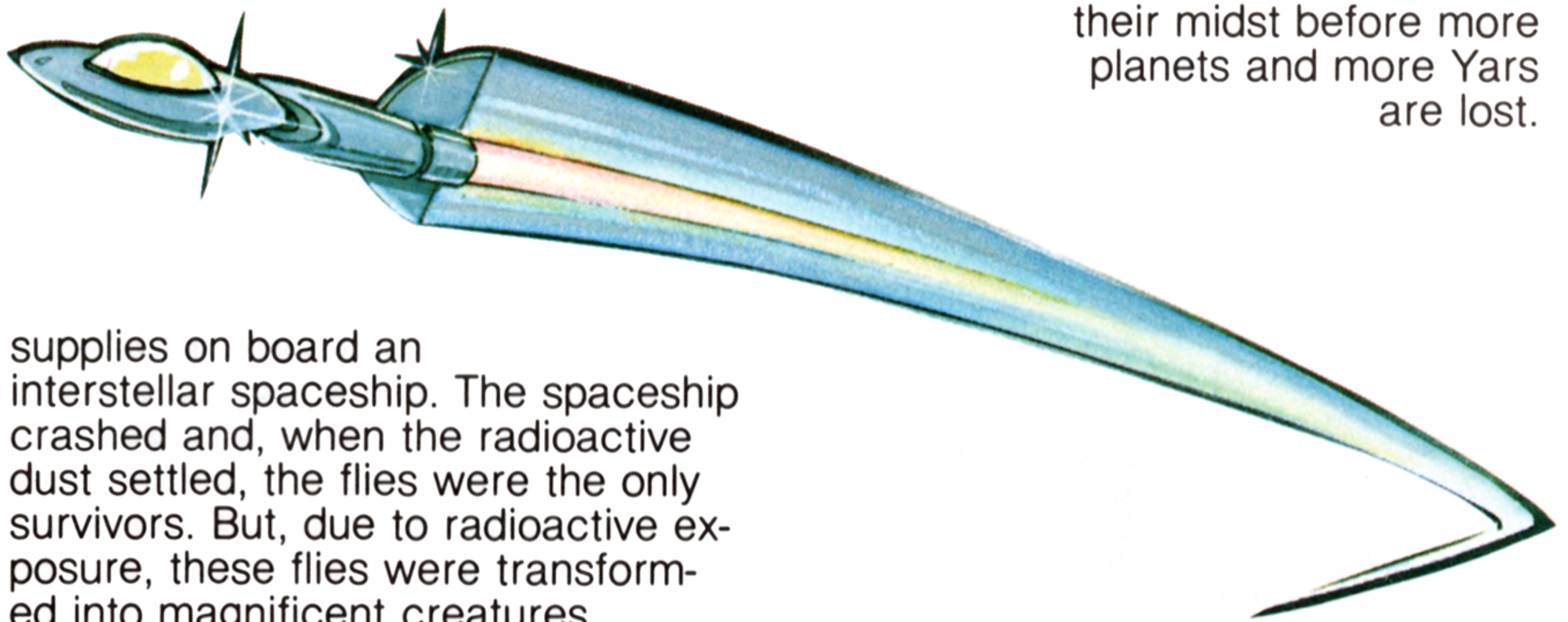
This Game Program™ contains additional versions for your children.

YARS' REVENGE™

HISTORY OF THE YARS

Incredible as it may seem, the Yars are actually descended from Planet Earth's common housefly. You see, the Yars' early ancestors launched themselves into space by stowing away in a crate of food

Cannon and were in the process of building it when the dreaded attack became a reality. Without warning, the ruthless, warmongering Qotile attacked the Yars' fourth planet and totally destroyed it. Since that infamous day, the Yars top priority has been to drive the Qotile from their midst before more planets and more Yars are lost.

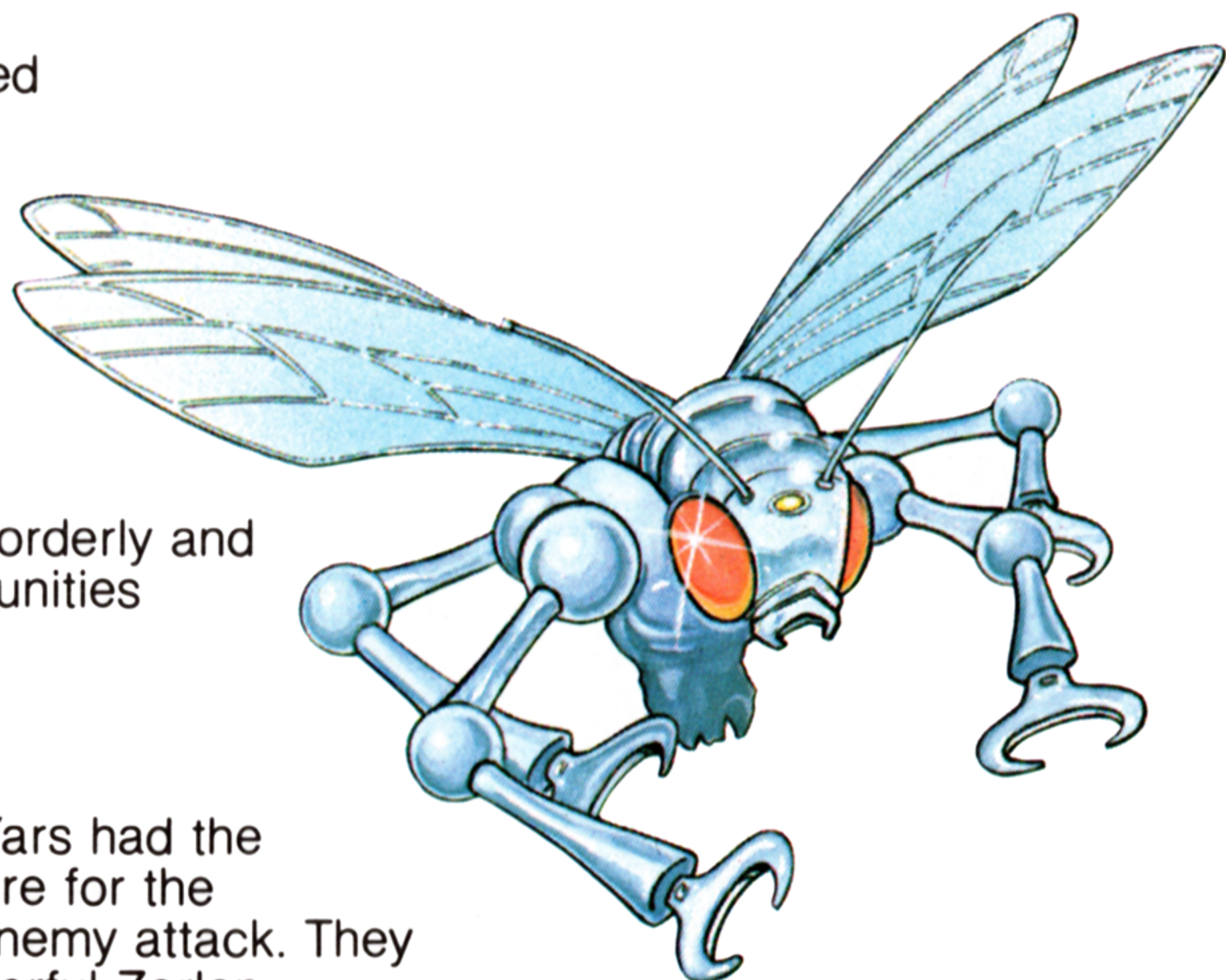


supplies on board an interstellar spaceship. The spaceship crashed and, when the radioactive dust settled, the flies were the only survivors. But, due to radioactive exposure, these flies were transformed into magnificent creatures possessing super powers. They called themselves "YARS."

The Yars populated Planets III, IV, and V in the Razak solar system.

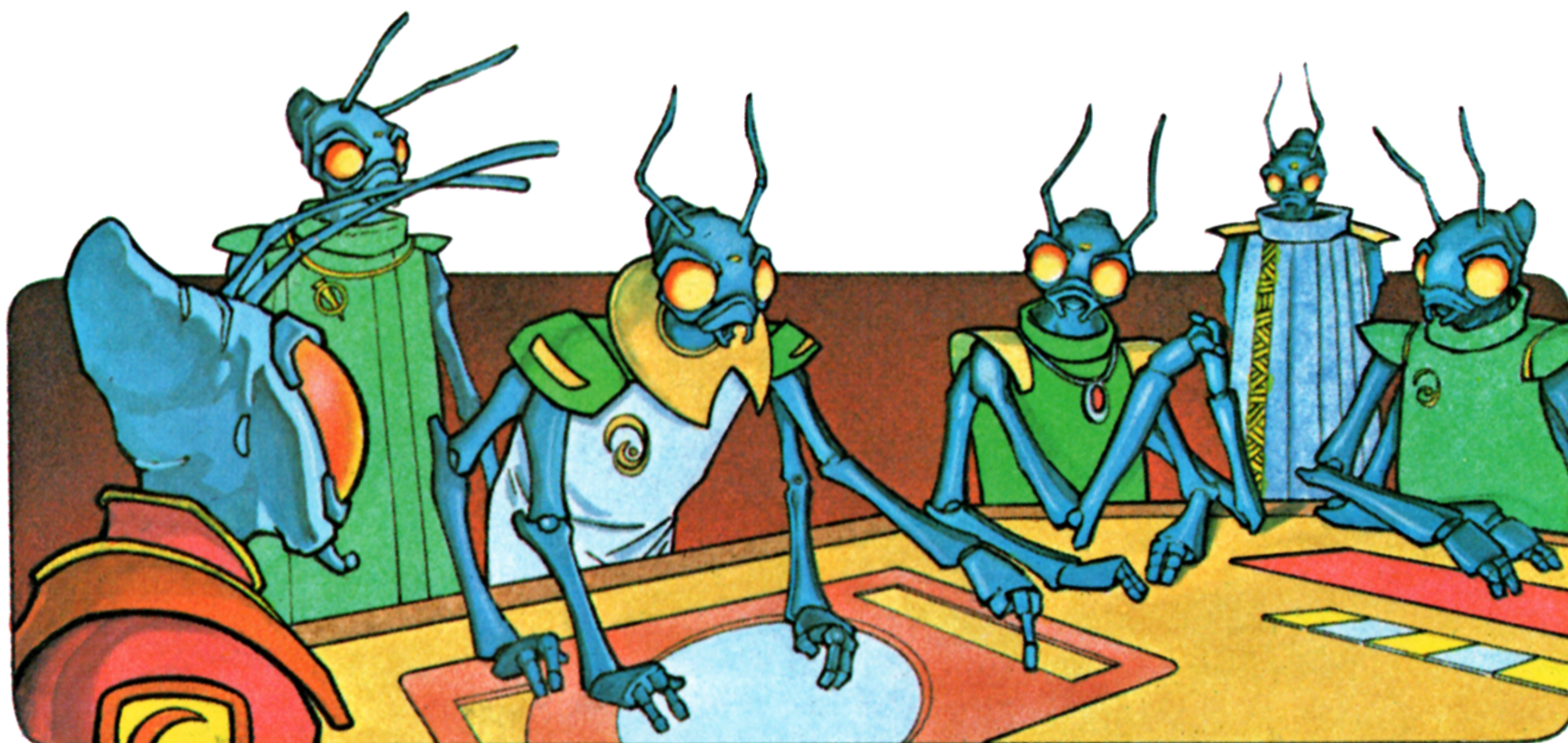
They established orderly and productive communities and, for a while, lived peacefully.

Fortunately, the Yars had the foresight to prepare for the possibility of an enemy attack. They designed the powerful Zorlon



The Yars employ their strengths, their unfinished Zorlon Cannon, and their limited knowledge of the enemy to plan counter attacks. As a Yar recruit, you play a vital role in these counter attacks. Your mission

is to learn the Terminology and put it to good use by helping the Yars plan battle strategy and by participating as an expert warrior in those battles.



TERMINOLOGY

YAR

Fly simulator under direct user control

ENERGY MISSILE

Missile shot by Yar, removes cells

QOTILE

Laser-base-like object on right side of the screen, behind the shield.

SHIELD

Energy shield protecting the Qotile, composed of cells.

CELLS

Elements of which shield is composed.

DESTROYER MISSILE

Guided missiles put out by Qotile to destroy Yars.

NOTE: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.

ZORLON CANNON

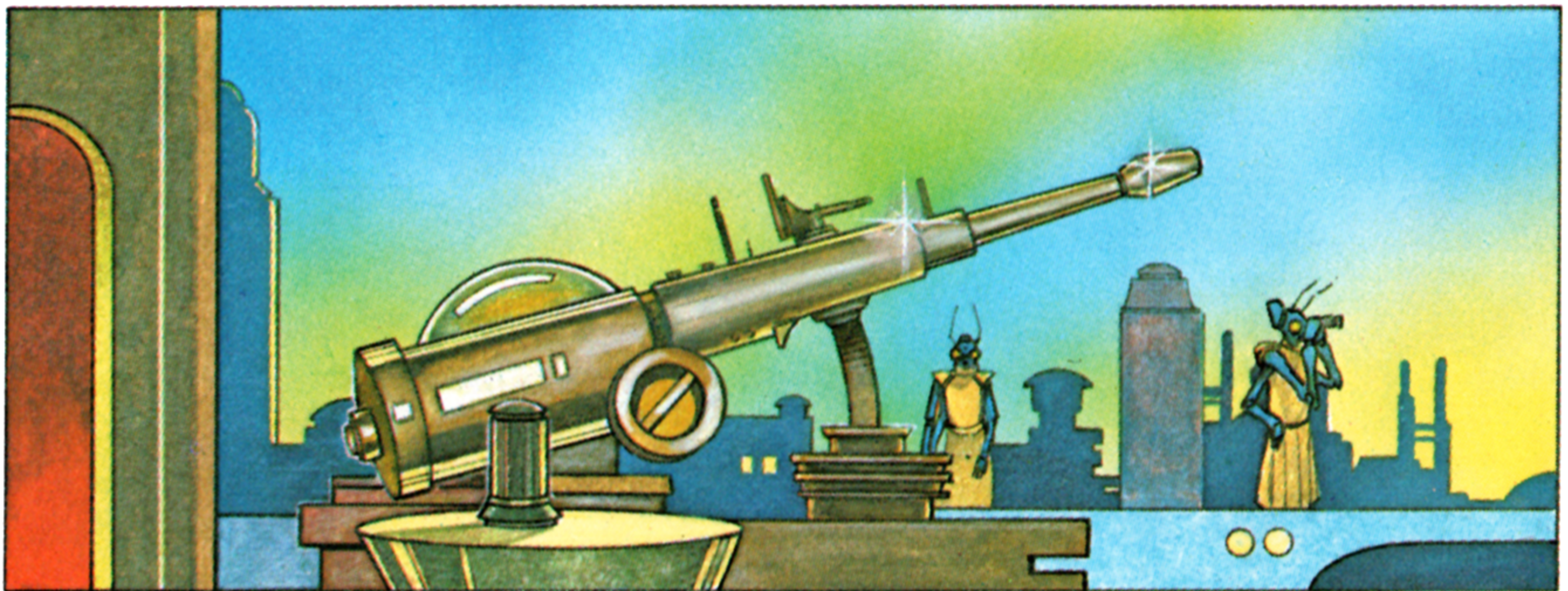
Pulsing, scintillating fireball, appears on left side of screen and traverses the screen horizontally.

SWIRL

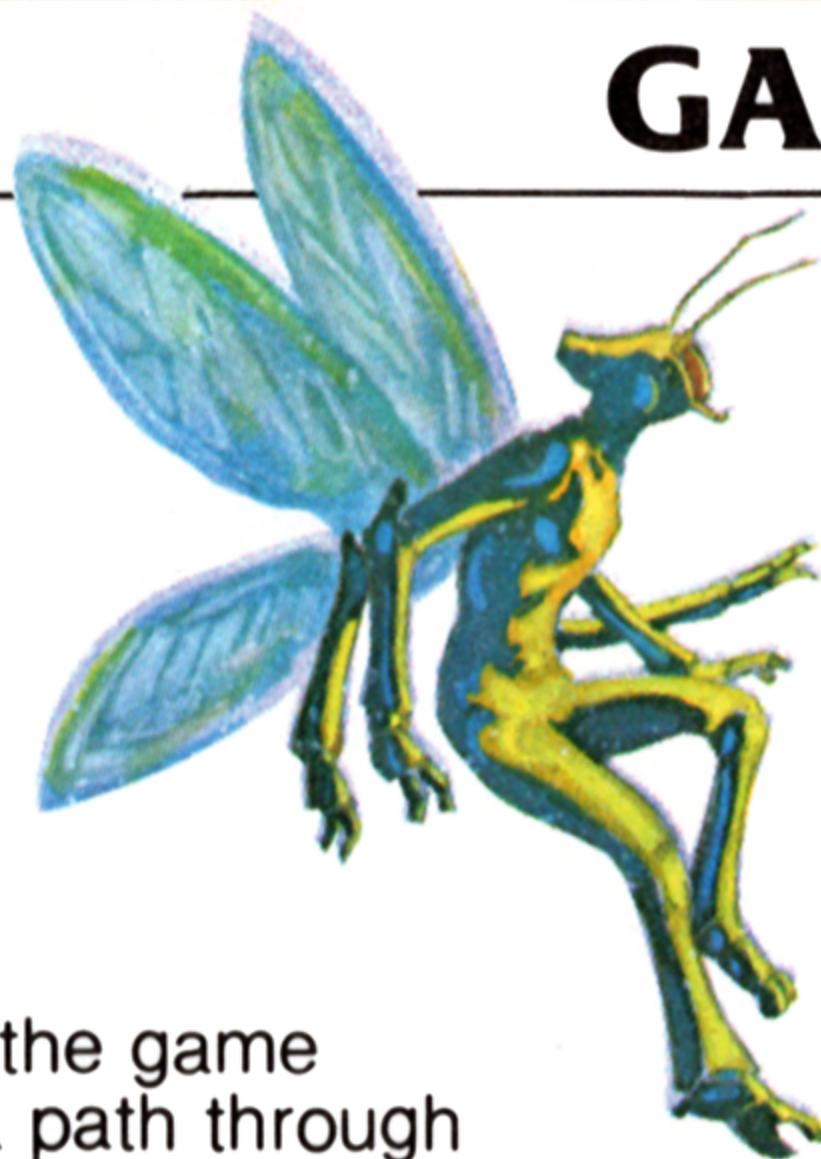
Whirling pinwheel fired by the Qotile to destroy Yars.

NEUTRAL ZONE

Colorful and glittering path down the center of the playfield. When in the zone, a Yar cannot operate fire commands, and cannot be harmed by Destroyer Missiles. However, the Yar can be destroyed by a Swirl in the zone.



GAME PLAY



The primary objective of the game is to break a path through the shield, and destroy the Qotile with a blast from the Zorlon Cannon. The secondary objective is to score as many points as possible.

See **Figure 1** for an explanation of the objects on the playfield.

The shield is the red area in front of the Qotile base. It appears in one of two shapes: an arch, or a shifting rectangle.

The shield is made up of cells. The Yar scout can destroy these cells by firing at them with energy missiles, from any location on the playfield, or by devouring them on direct contact. (The Zorlon Cannon can be used to demolish cells, but this is a waste of a powerful weapon.)

NOTE: To learn how to control the Yar and other aspects of the game play, be sure to read USING THE CONTROLLERS.

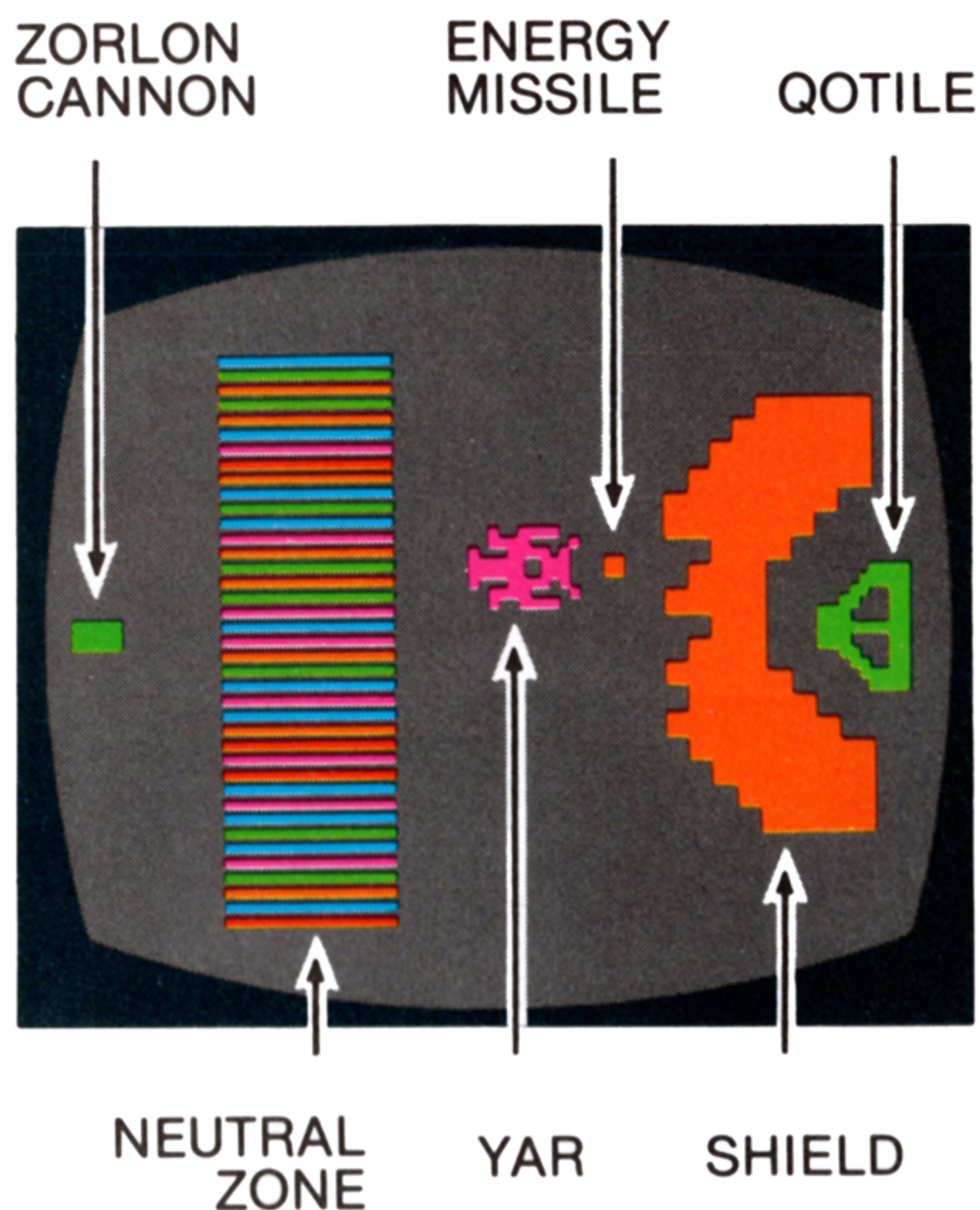


FIGURE 1

The Qotile shoots off two weapons: Destroyer Missiles and Swirls.



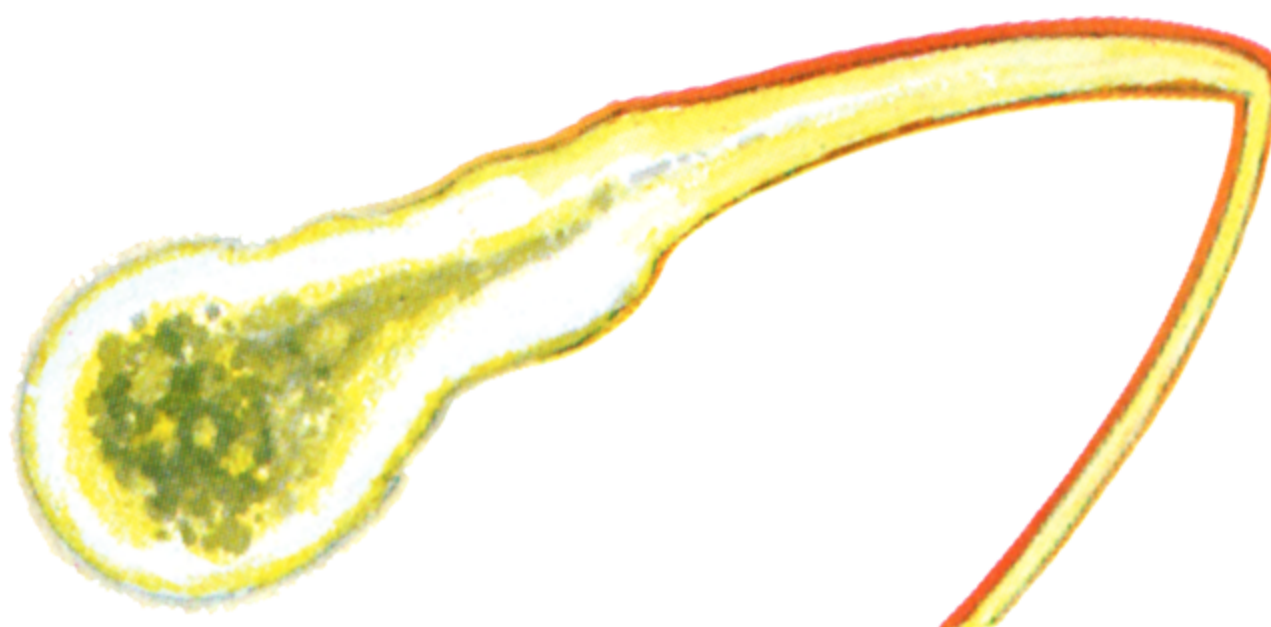
DESTROYER MISSILE



SWIRL

Once a path has been cleared through the shield, the Zorlon Cannon must be used to destroy the Qotile. To call up the cannon, the Yar can either eat a cell, or run over the Qotile. (See GAME VARIATIONS, for more details on playing ULTIMATE YARS, Games 6 and 7.)

The Zorlon Cannon appears on the left side of the playfield, and moves in a direct line with the Yar. This means the Yar is in its line of fire. It is important therefore, to aim the cannon at the Qotile, fire it, and fly out of the way fast!



The Destroyer Missiles come in a more or less constant stream, one at a time. The Yar must do his best to dodge them.

Periodically, the Qotile transforms into a Swirl.

This Swirl winds up and rushes off after the Yar. A Swirl can be destroyed with the Zorlon Cannon by hitting it either in its base location, or in mid-air. As a

player's score increases, the Swirl becomes increasingly dangerous. (See SCORING.)

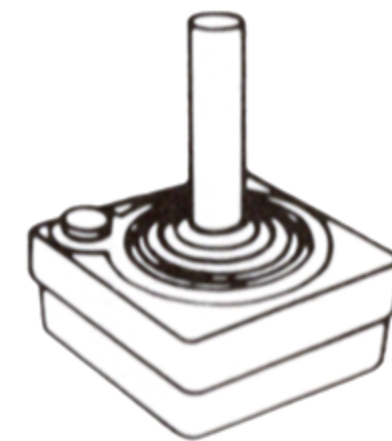
The glittering path down the center of the screen is the Neutral Zone. This area will protect a Yar from Destroyer Missiles, but not from Swirls. While in the Neutral Zone, a Yar cannot fire any energy missiles of his own.

When a Yar is hit by a Destroyer Missile, a Swirl, or his own Zorlon Cannon, he dies. Each player has four Yars (turns) to play in a game. Additional Yars can be earned. See SCORING.

USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.

See your Owner's Manual for further details.

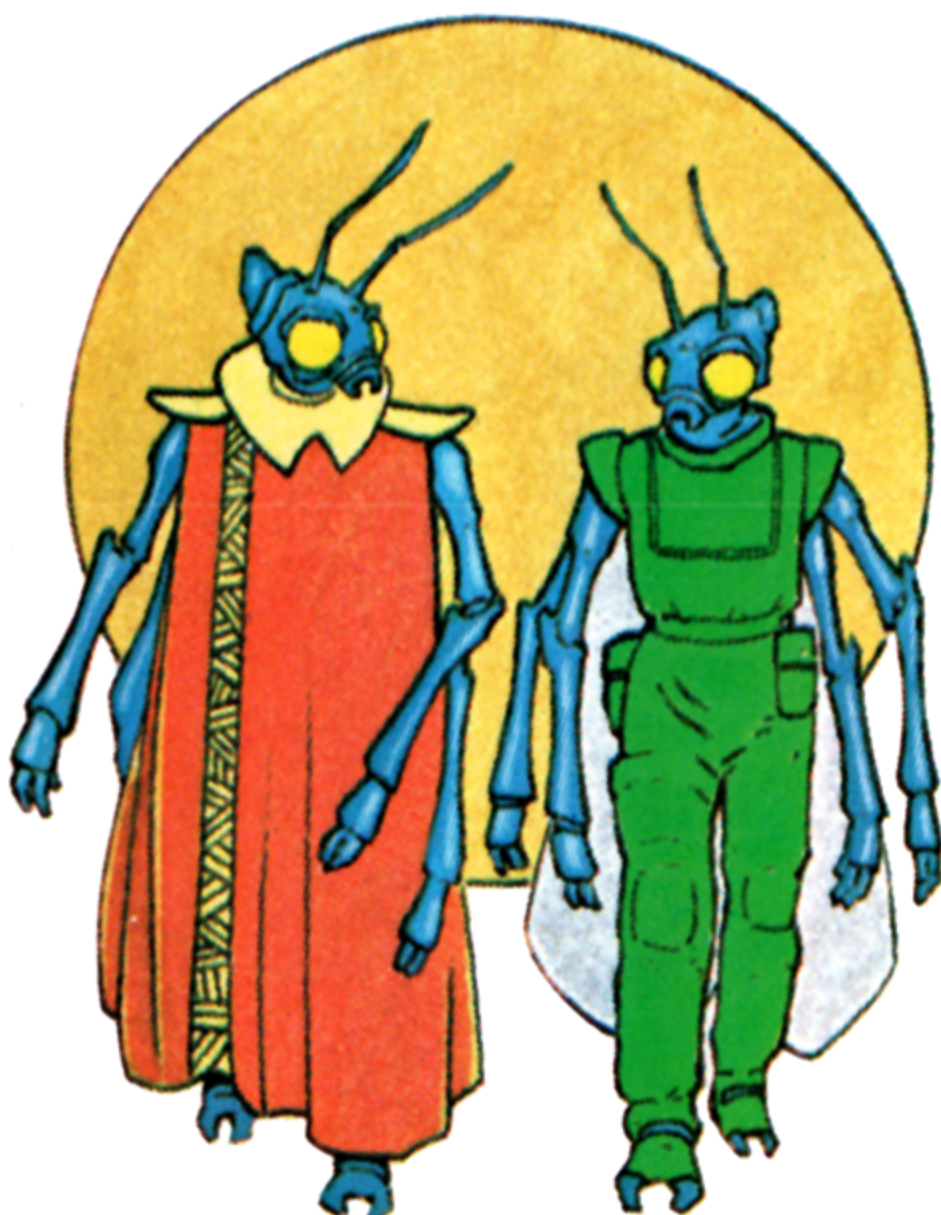


CONTROLLING THE YAR

The Yar will move in whatever direction the Joystick is pushed. The screen “wraps” from top to bottom, bottom to top. This means that if you fly the Yar off the top of the screen, it will appear at the bottom, and vice versa.

The red “fire” button has two separate firing functions: it will fire an energy missile in the direction the Yar is pointed, or operate the Zorlon Cannon when it is on the screen. (**NOTE:** Information about operating the Cannon is covered in GAME PLAY.)

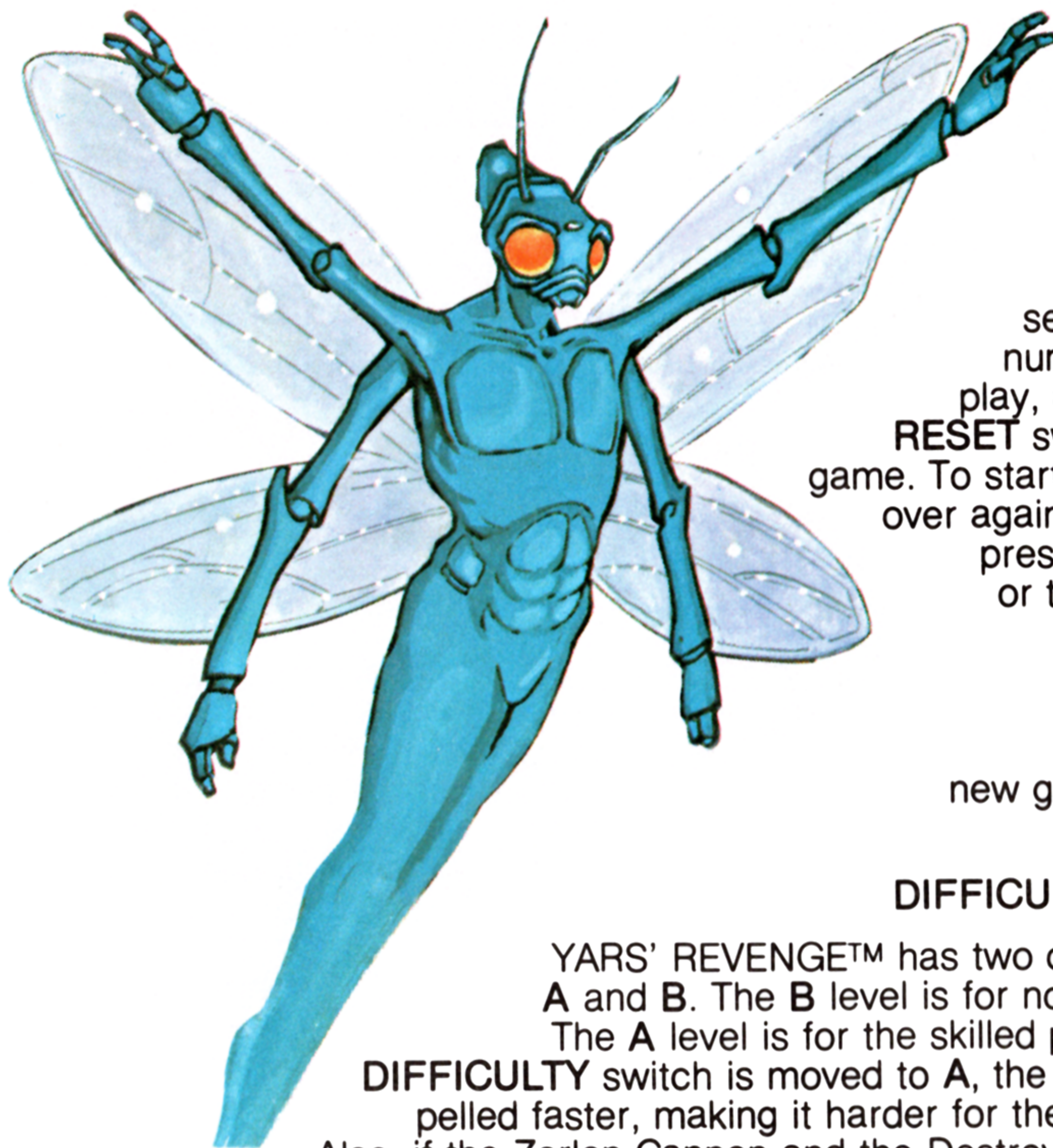
The red button is also used to restart turns and games. Press it after each turn to start a new “life”, or to continue a successful one. Press it at the end of a game if you want to play that same game version again.



CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT SWITCH

Use the **GAME SELECT** switch to select the game number you wish to play. (See **GAME VARIATIONS** for game numbers and descriptions.) The game number appears in the center of the screen.



GAME RESET SWITCH

Once you have selected the game number you wish to play, press the **GAME RESET** switch to start the game. To start the same game over again, you may either press **GAME RESET** or the red button on your Joystick. **GAME RESET** can also be used to start a new game at any time.

DIFFICULTY SWITCHES

YARS' REVENGE™ has two difficulty levels—**A** and **B**. The **B** level is for normal game play. The **A** level is for the skilled player. When the **DIFFICULTY** switch is moved to **A**, the Swirl will be propelled faster, making it harder for the Yar to dodge it. Also, if the Zorlon Cannon and the Destroyer Missile touch, they will destroy each other.

In a one-player game, use the **LEFT DIFFICULTY** switch. For two-player games, the left player uses the **LEFT DIFFICULTY** switch, the right player uses the **RIGHT DIFFICULTY** switch.

TV TYPE SWITCH

Set this switch to **COLOR** if you have a color television set. Set it to **B-W** to play the game in black and white.

GAME VARIATIONS

GAME 0

This is the simplest version, a good choice for young children to play. It features a slow Destroyer Missile.

GAME 1

This is the two-player version of Game 0.

GAME 2

This is the “normal” game, with two alternating shield configurations, plus a Destroyer Missile, and a Swirl traveling at normal speed.

GAME 3

This is the two-player version of Game 2.

GAME 4

This game features a Zorlon Cannon that bounces off the shield. (Watch out! It can destroy you on its return flight.) There are two shield configurations, plus a Destroyer Missile and a Swirl travelling at normal speeds.

GAME 5

This is the two-player version of Game 4.

ULTIMATE YARS: Games 6 and 7

Ultimate Yars features a bouncing Zorlon Cannon, plus some unusual twists that distinguish it from the other Yar games.

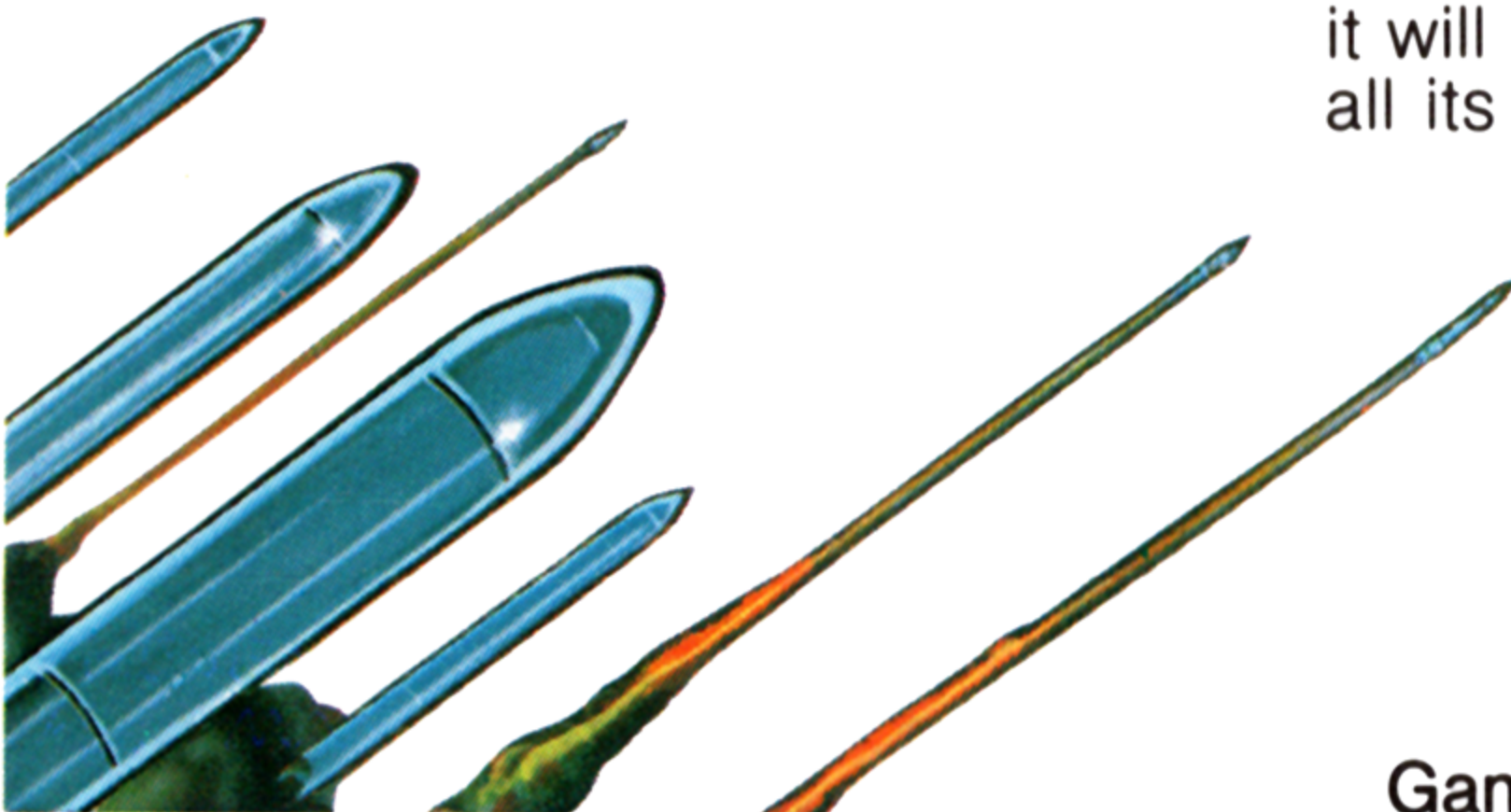
First, you must bounce the Yar against the left side of the screen to make the Zorlon Cannon appear. Also, to make the cannon appear, you need five TRONS. TRONS are units of energy which you can collect at the following rate:

1. Eat a cell from the shield:
1 TRON
2. Touch the Qotile: 2 TRONS
3. Catch a Zorlon Cannon shot after it bounces off the shield:
4 TRONS

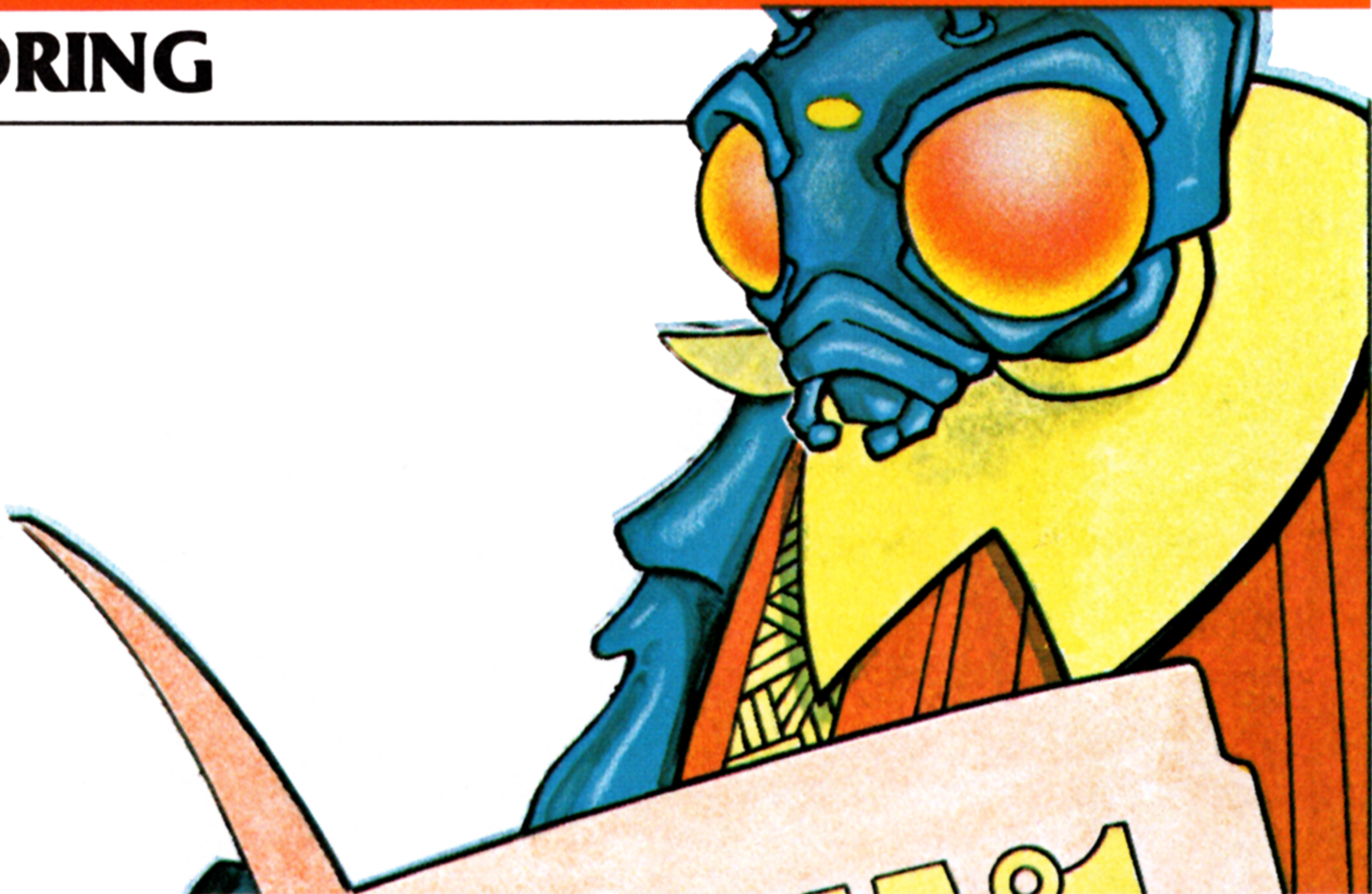
If a Yar bounces on the left side with less than five TRONS, it will not get a shot, but it won't lose the TRONS it has either. (Each time a Yar is destroyed, it loses its TRONS). Each Yar has a capacity of 255 TRONS. If a Yar tries to take on more than that, it will short out and the Yar will lose all its TRONS. The count of TRONS is not displayed on the screen. Yar scouts understand the count instinctively.

Game 6 is the one-player version of Ultimate Yars.

Game 7 is the two-player version.



SCORING



SCORE CHART:		
ACTIVITY	POINTS	BONUS
Cell, hit by Missile	69	
Cell, devoured by Yar	69	100 points
Qotile, destroyed	1000	
Swirl, destroyed in place	2000	
Swirl, destroyed in mid-air	6000	additional life

HIGH SCORE GAME FEATURES:	
POINTS	ACTIVITY
70,000	Swirl triples in frequency and sometimes fires instantly. Shield turns blue.
150,000	Swirl returns to normal frequency but will remain in mid-air to hit you. Shield turns grey.
230,000	Swirl again triples in frequency and sometimes fires instantly. Shield turns pink.

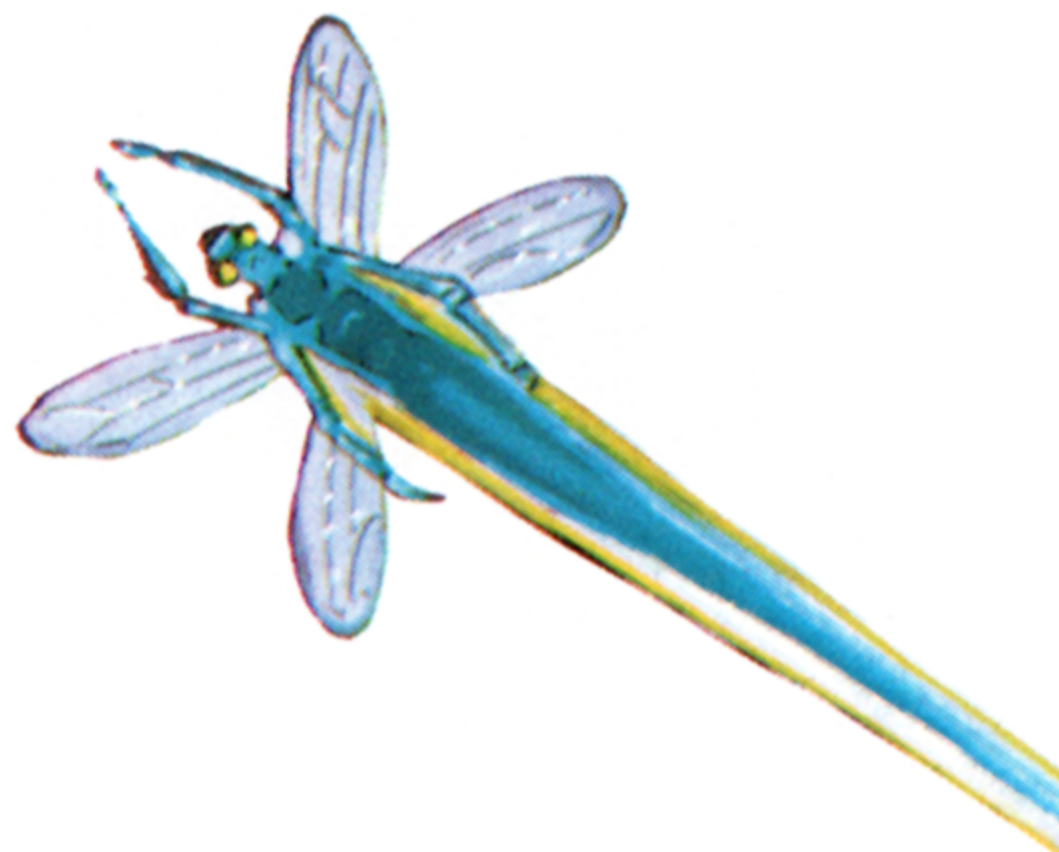
HELPFUL HINTS

When you destroy the Qotile, or a Swirl, there will be an explosion, during which the Yar stays on the screen. Use this opportunity to make up your own victory dance. And watch out for the Ghost of Yars! You'll see his mean streak, so stay off it!

The Qotile continually changes colors. The color sequence is your cue to the appearance of a Swirl, and gives you warning to plan your attack and defense.

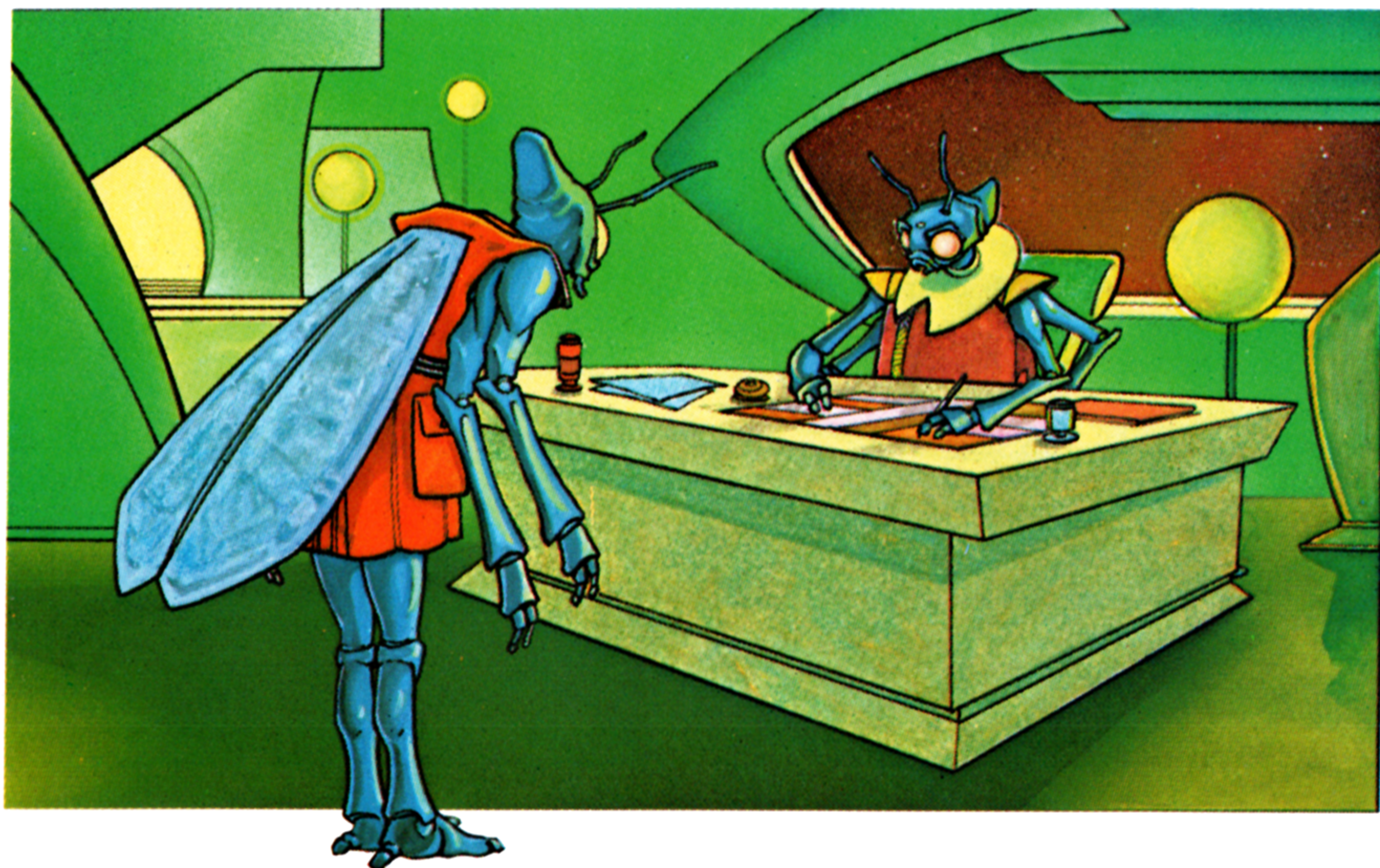
If you fly over the Qotile as it changes to a Swirl, it will destroy you, so be careful.

Games 0 and 1 are very easy versions. Don't be disappointed if you find **Game 2** difficult to master.



Game 2 is a far more advanced and challenging game.

When you think you are a tough avenger, switch the difficulty to **A**, and then try Ultimate Yars!





YARS' REVENGE™

CARACTERISTIQUE  SPECIALE

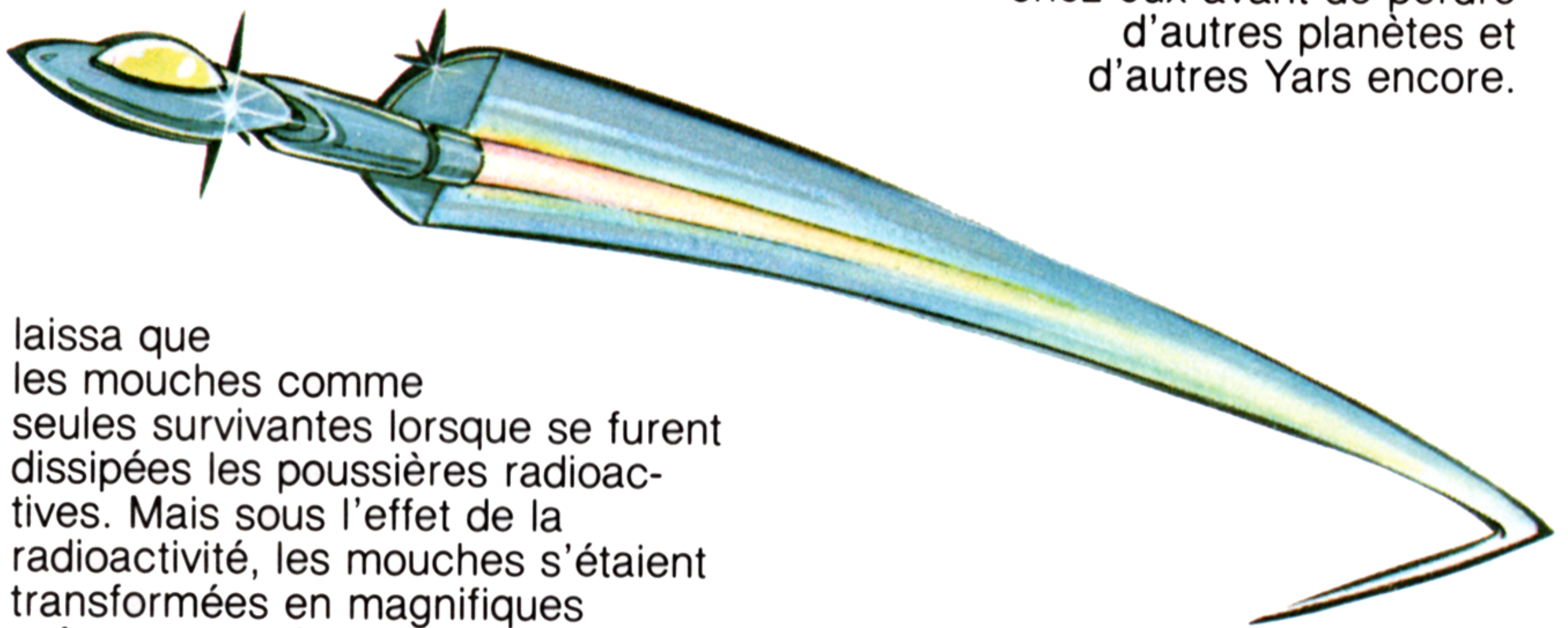
Ce game program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.

NOTE: Avant d'introduire ou de retirer une ATARI® Game Program™ cartridge, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arret (POWER). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie votre Video Computer System™ game ATARI®.

HISTOIRE DES YARS

Aussi incroyable que cela puisse paraître, les Yars descendent en fait de la mouche domestique de la planète Terre. Les ancêtres des Yars, voyez-vous, s'étaient lancés dans l'espace en se cachant dans une caisse de denrées alimentaires à bord d'un vaisseau interstellaire, qui, victime d'une collision, ne

canon Zorlon, dont la construction était en cours lorsque l'agression tant redoutée devint une réalité. Sans avertissement, le Qotile sans foi ni loi attaqua la quatrième planète des Yars et la détruisit complètement. Depuis ce jour d'infamie, le but primordial des Yars est de chasser le Qotile de chez eux avant de perdre d'autres planètes et d'autres Yars encore.

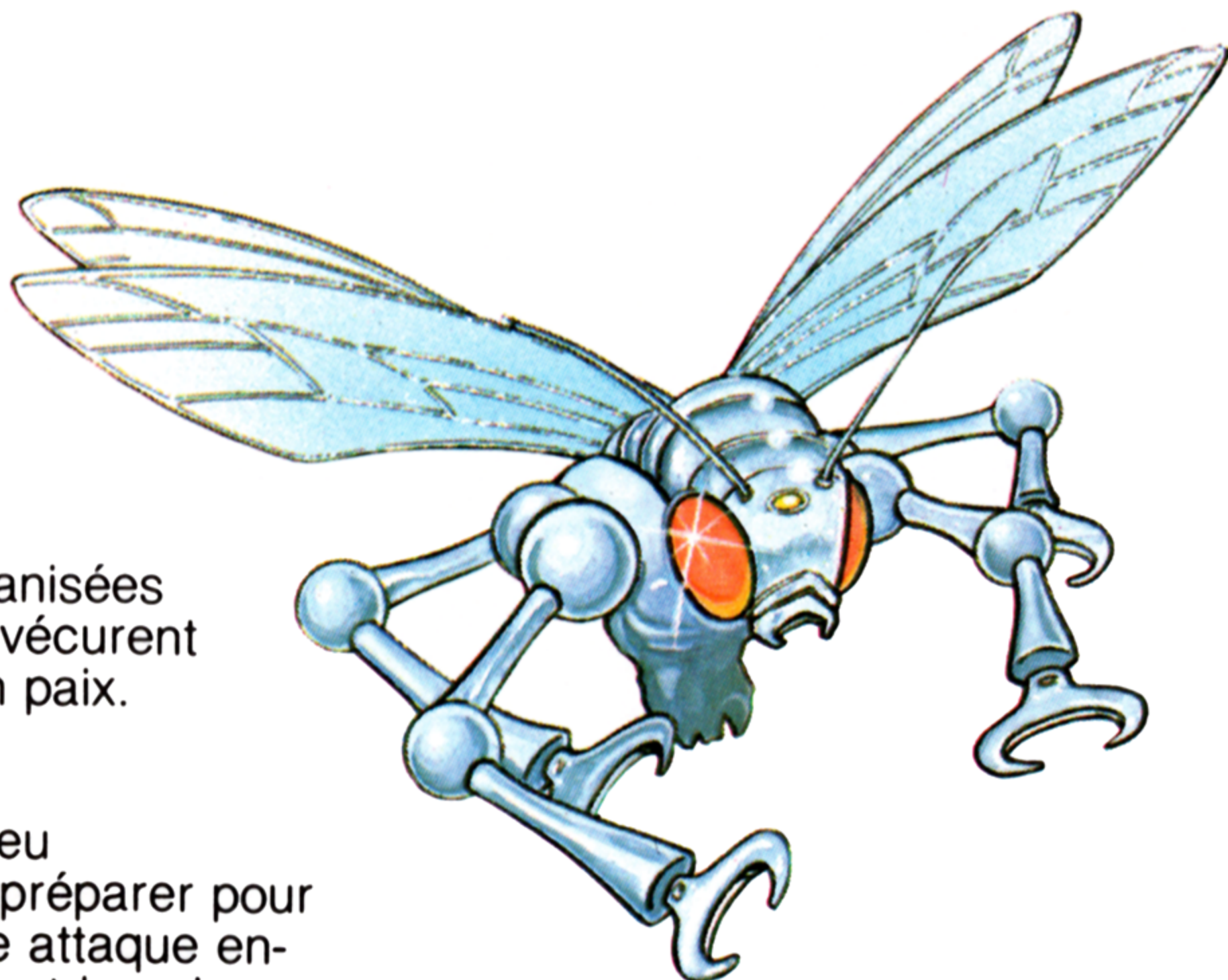


laissa que les mouches comme seules survivantes lorsque se furent dissipées les poussières radioactives. Mais sous l'effet de la radioactivité, les mouches s'étaient transformées en magnifiques créatures douées de pouvoirs extraordinaires, qui se donnèrent le nom de "YARS".

Les Yars peuplèrent les planètes III, IV et V du système solaire Razak.

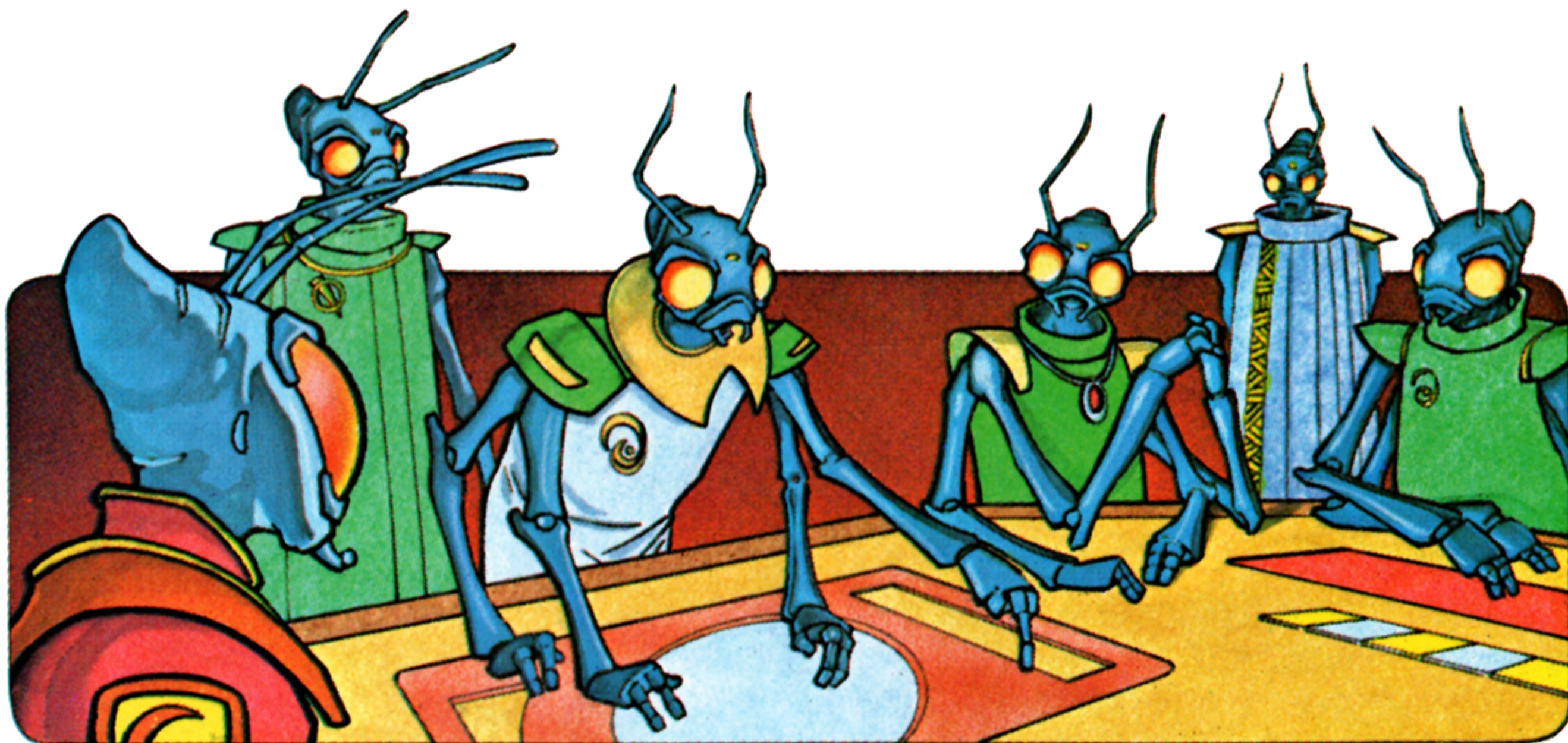
Ils fondèrent des colonies bien organisées et productives et vécurent quelque temps en paix.

Heureusement, nos Yars avaient eu la sagesse de se préparer pour l'éventualité d'une attaque ennemie. Ils conçurent le puissant



Pour préparer leurs contre-attaques, les Yars disposent de leurs forces, de leur canon Zorlon inachevé, et de leur connaissance limitée de l'ennemi. En tant que recrue des Yars, vous jouez un rôle

crucial dans ces contre-attaques: Votre mission consiste à apprendre la terminologie et à la mettre à profit pour aider les Yars à organiser la stratégie de leurs batailles et pour y participer en expert guerrier.



TERMINOLOGIE

YAR

Simulateur de mouche sous le contrôle direct de l'utilisateur

MISSILE ENERGETIQUE

Missile déployé par les Yars pour anéantir les cellules

QOTILE

Objet de type laser situé à droite de l'écran, derrière la barrière

BARRIERE

Barrière d'énergie composée de cellules et abritant le Qotile

CELLULES

Éléments de la barrière

MISSILE DESTRUCTEUR

Missiles guidés déployés par le Qotile pour détruire les Yars

CANON ZORLON

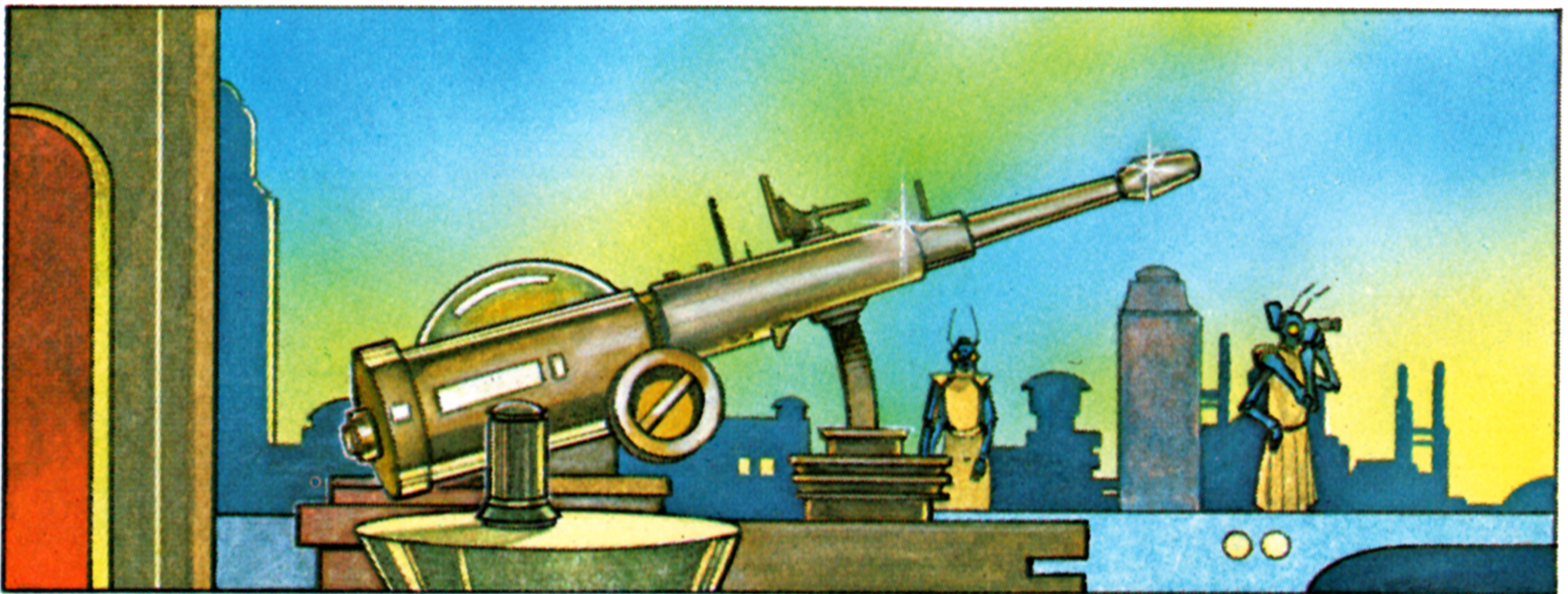
Boule de feu vibrante et étincelante qui apparaît à gauche sur l'écran et traverse ce dernier à l'horizontal.

TOURBILLON

Roue tourbillonnante lancée par le Qotile pour détruire les Yars

ZONE NEUTRE

Allée multicolore et scintillante qui s'ouvre au milieu du terrain de jeu. Une fois dans cette zone, le Yar ne peut plus lancer de missiles, il est à l'abri des Missiles Destructeurs mais reste une cible vulnérable pour le Tourbillon.



REGLES DU JEU

L'objectif principal du jeu est de franchir la barrière et d'anéantir le Qotile à l'aide du canon Zorlon. L'objectif secondaire est de marquer le plus de points possibles.



Se référer à la **Figure 1** pour une explication relative aux objets se trouvant sur le terrain de jeu.

La barrière est la zone rouge qui s'étend devant la base du Qotile.

Elle existe sous deux formes différentes: arc ou rectangle mobile. Certains jeux offrent un seul type de barrière, d'autres les deux.

Cette barrière se compose de cellules. L'éclaireur Yar peut détruire ces cellules en les bombardant de ses missiles énergétiques, depuis n'importe quel endroit du terrain de jeu, ou en les dévorant à l'impact. (Le canon Zorlon peut être utilisé pour détruire les cellules, mais il est préférable de ne pas gaspiller cette arme puissante.)

REMARQUE: Pour des détails concernant le déplacement des Yars ainsi que d'autres aspects des

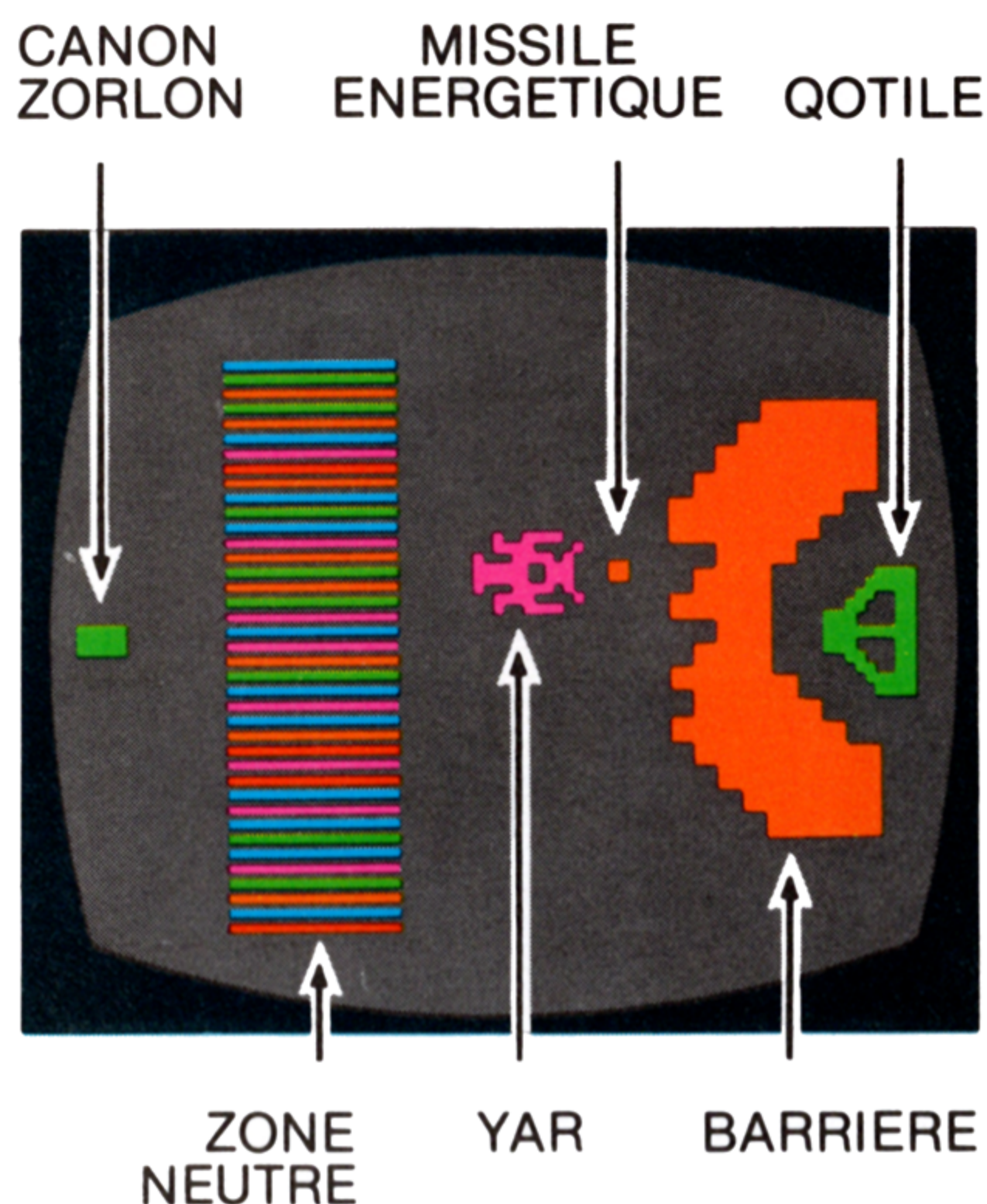


FIGURE 1

règles du jeu, se référer à la section EMPLOI DES LEVIERS DE COMMANDE.

Une fois la barrière franchie, utilisez le canon Zorlon pour détruire le Qotile. Pour faire apparaître le canon, le Yar peut soit manger une cellule, soit survoler le Qotile. Pour plus de détails sur l'emploi des YARS SUPREMES voir VARIANTES DE JEU, Jeux 6 et 7.

Le canon Zorlon apparaît sur le côté gauche du terrain de jeu, et se déplace sur la même ligne que le Yar. Le Yar se trouve ainsi directement dans son champ de tir. Il est donc très important de diriger le canon vers le Qotile, de faire feu et de se sauver à tire d'aile.



Le Qotile dispose de deux armes différentes pour se défendre: les Missiles Destructeurs et les Tourbillons.



MISSILE DESTRUCTEUR



TOURBILLON

Les Missiles Destructeurs déferlent l'un après l'autre, en un flot plus ou moins continu. Le Yar doit faire de son mieux pour les esquiver. De temps en temps, le Qotile se transforme en tourbillon. Ce Tourbillon prend son essor et se lance dans une poursuite effrénée après le Yar.

Il est possible de détruire le Tourbillon en le bombardant à l'aide du canon Zorlon lorsqu'il se trouve à sa base ou en plein ciel. Plus le joueur marque de points, plus le Tourbillon devient dangereux. (Voir SCORE.)

L'allée scintillante qui s'ouvre au milieu de l'écran est la Zone Neutre. Dans cette zone, le Yar est à l'abri des Missiles Destructeurs mais pas des Tourbillons. Lorsqu'il se trouve dans la Zone Neutre, le Yar ne peut pas déployer ses propres missiles énergétiques.

Une fois touchés par un Missile Destructeur, un Tourbillon ou leur propre canon Zorlon, les Yars sont anéantis. Chaque joueur dispose de quatre Yars (tours) par jeu. Il est possible également d'acquérir des Yars supplémentaires. Voir SCORE.

EMPLOI DES LEVIERS DE COMMANDE

Employez les leviers de commande avec cette cassette ATARI® Game Program™. Assurez-vous que les câbles des leviers de commande sont fermement enfichés dans les prises **CONTROLLER** prévues à cet effet à l'arrière de votre ATARI Video Computer System™. Pour les jeux à un joueur, utilisez le levier de commande enfiché dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez le levier de commande de façon à ce que le bouton rouge en haut et à gauche fasse face à l'écran de télévision.

Pour plus de détails référez-vous à votre Mode d'Emploi.

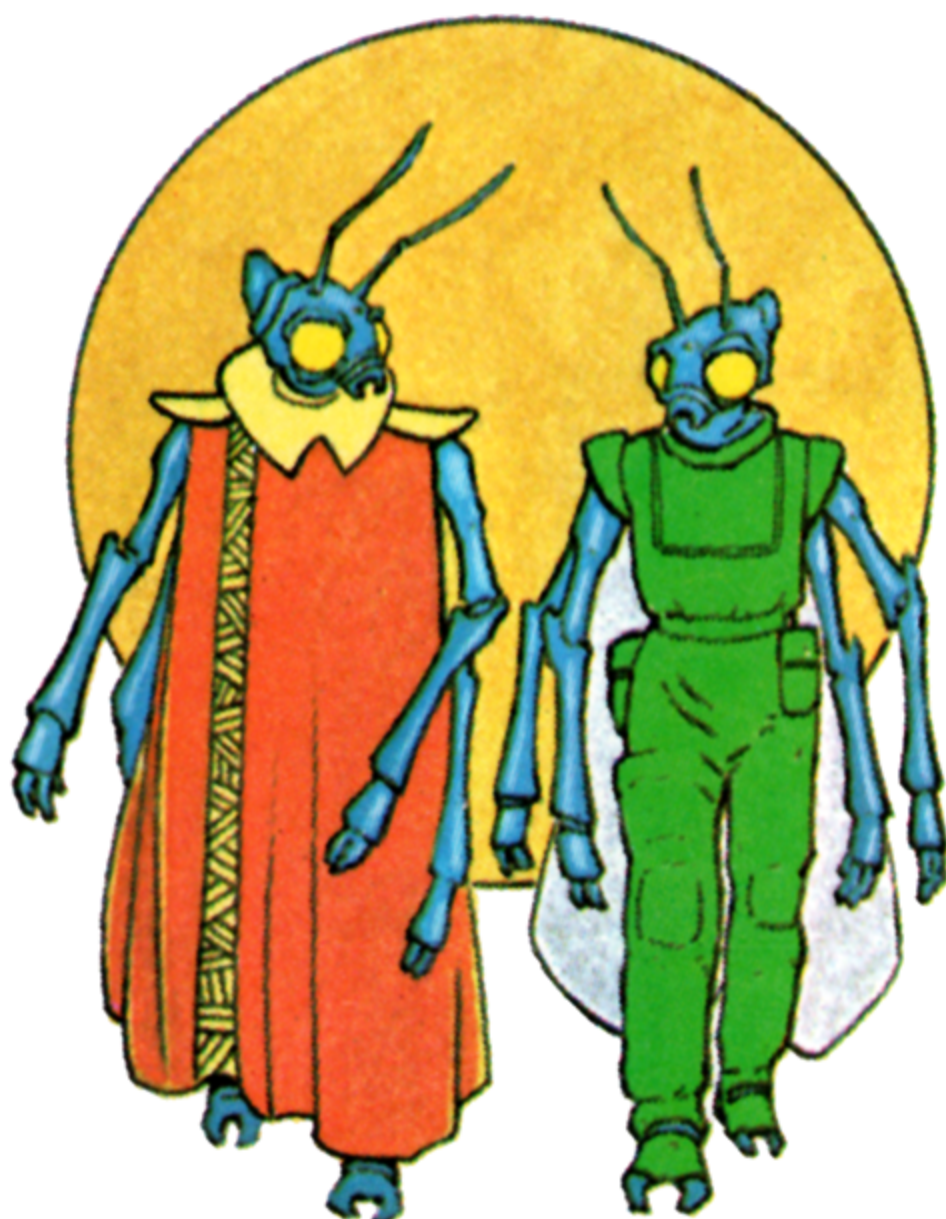


DEPLACEMENT DES YARS

Pour déplacer les Yars, poussez le levier de commande dans la direction désirée. L'image défile de façon continue sur l'écran de haut en bas, et de bas en haut. Ainsi, lorsque votre Yar disparaît en haut de l'écran il réapparaît en bas et vice versa.

Le bouton rouge «feu» remplit deux fonctions indépendantes: déployer un missile énergétique dans la direction indiquée par le Yar, ou activer le canon Zorlon lorsqu'il est sur l'écran. **REMARQUE:** pour le fonctionnement du canon Zorlon, référez-vous à la section **REGLES DU JEU**.

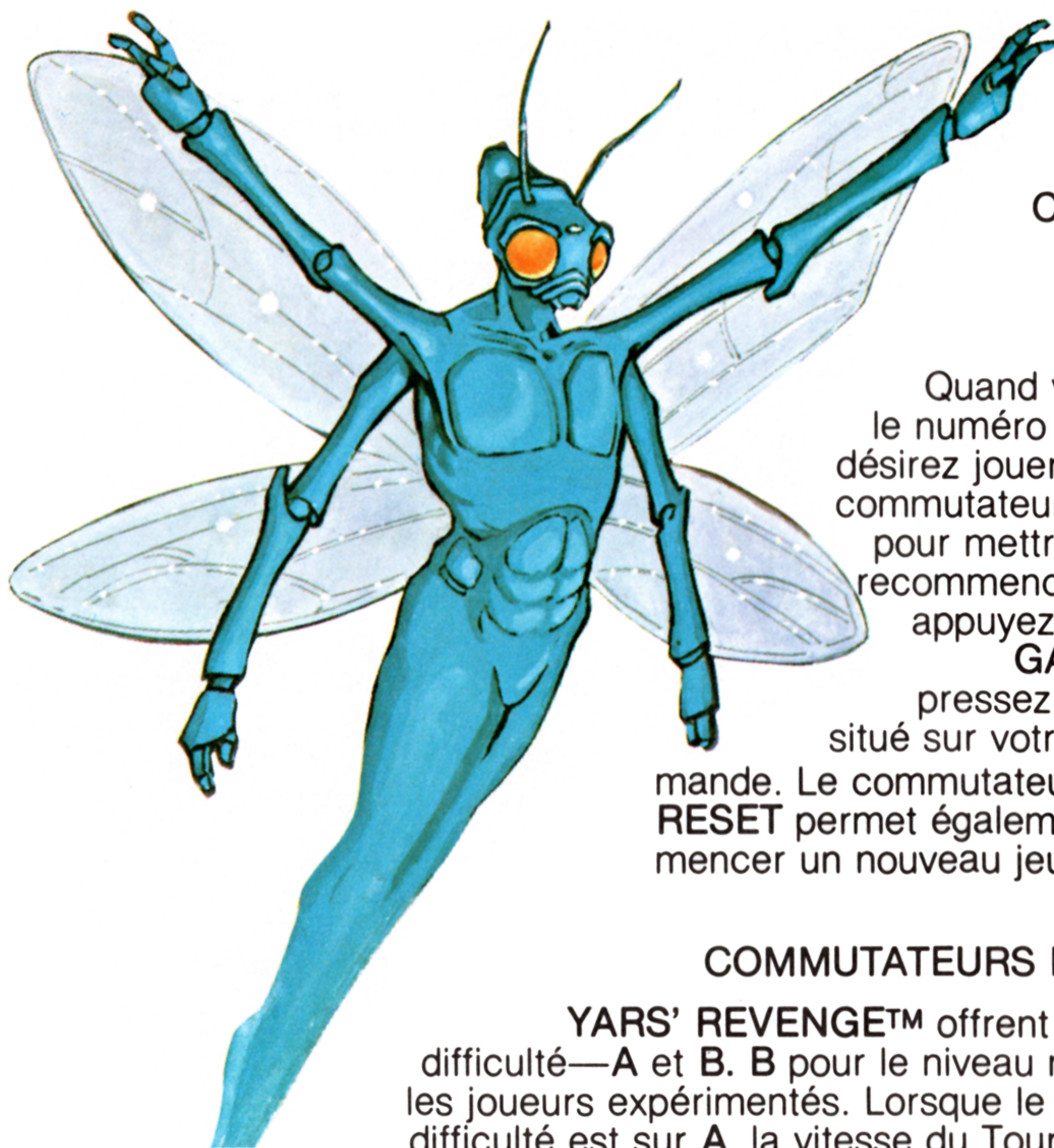
Le bouton rouge permet également de recommencer un tour ou une partie. Appuyez sur ce bouton après chaque tour pour recommencer votre vie. Enfoncez de nouveau ce bouton à la fin d'une partie lorsque vous désirez rejouer la même version.



COMMANDES DE LA CONSOLE

COMMUTATEUR SELECTEUR DE JEU (GAME SELECT)

Utilisez le commutateur **GAME SELECT** pour choisir le numéro du jeu que vous désirez jouer. Voir **VARIANTES DE JEU** pour les numéros et la description des jeux. Le numéro du jeu apparaît au centre de l'écran.



COMMUTATEUR DE REMISE A ZERO (GAME RESET)

Quand vous avez choisi le numéro du jeu que vous désirez jouer, appuyez sur le commutateur **GAME RESET** pour mettre en route. Pour recommencer le même jeu, appuyez de nouveau sur **GAME RESET**, ou pressez le bouton rouge situé sur votre levier de commande. Le commutateur **GAME RESET** permet également de commencer un nouveau jeu à tout moment.

COMMUTATEURS DE DIFFICULTE

YARS' REVENGE™ offrent deux niveaux de difficulté—A et B. B pour le niveau normal et A pour les joueurs expérimentés. Lorsque le commutateur de difficulté est sur A, la vitesse du Tourbillon augmente, et le Yar a donc plus de peine à l'esquiver. En outre, toute rencontre entre le canon Zorlon et le Missile Destructeur est fatale.

Pour les jeux à un joueur, utilisez le commutateur **LEFT DIFFICULTY**. Pour les jeux à deux joueurs, le joueur de gauche utilise le commutateur **LEFT DIFFICULTY** et celui de droite le commutateur **RIGHT DIFFICULTY**.

COMMUTATEUR DE TYPE DE TELEVISEUR (TV TYPE)

Réglez ce commutateur sur **COLOR** si vous avez un téléviseur couleur. Réglez sur **B-W** lorsque vous jouez en noir et blanc.

VARIANTES DE JEUX

JEU 0

Ceci est la version la plus simple, un choix excellent pour les jeunes enfants. Elle offre un type unique de barrière ainsi qu'un Missile Destructeur qui se déplace lentement.

JEU 1

Il s'agit de la version pour deux joueurs de **Jeu 0**.

JEU 2

Version "normale", offrant deux types de barrières en alternance, ainsi qu'un Missile Destructeur et un Tourbillon qui évoluent à une vitesse normale.

JEU 3

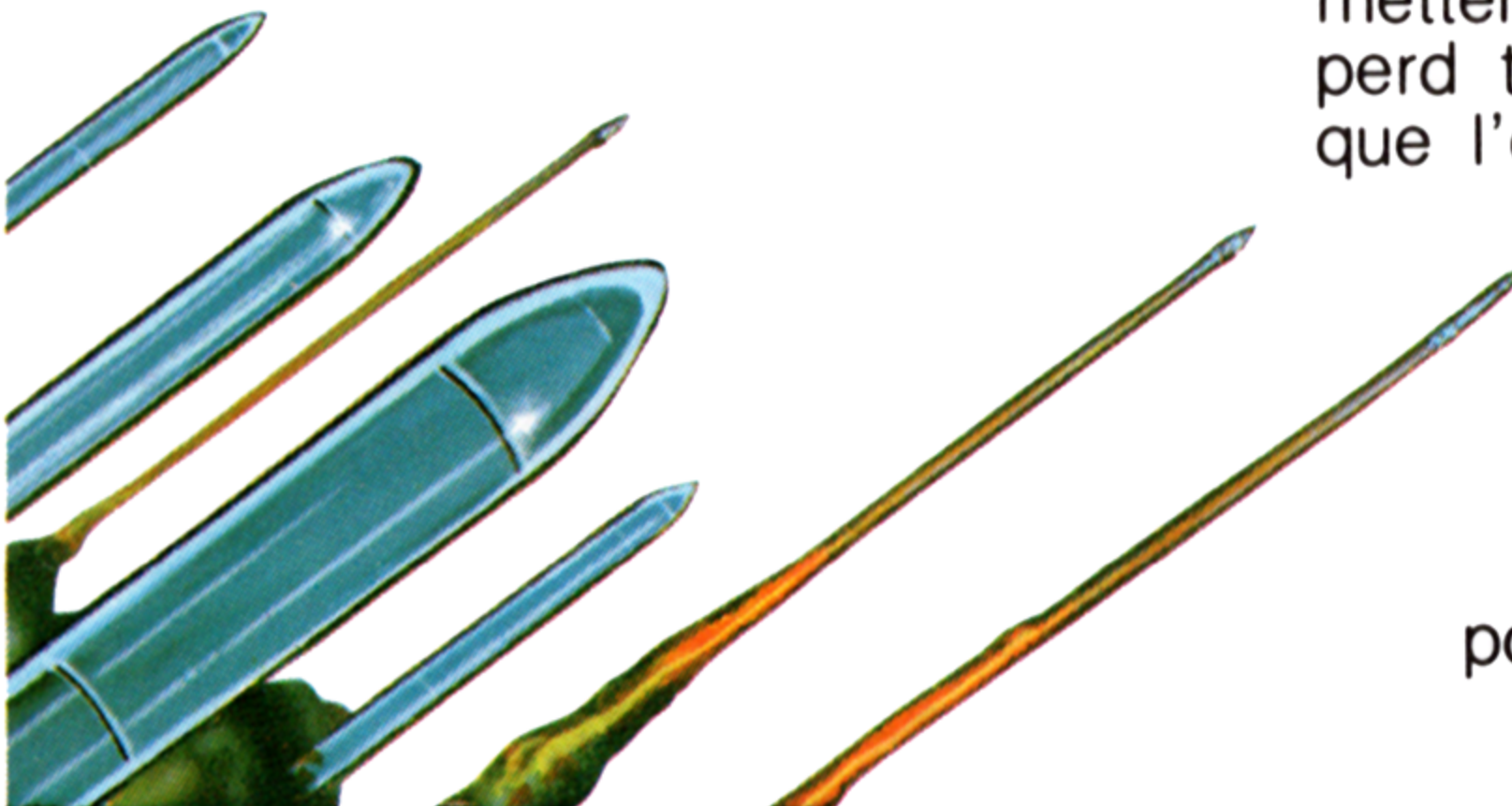
Version pour deux joueurs du **Jeu 2**.

JEU 4

Dans ce jeu, le canon Zorlon rebondit contre la barrière. Prenez garde! Il peut vous détruire en rebondissant. Cette variante offre deux types de barrières, ainsi qu'un Missile Destructeur et un Tourbillon qui évoluent à une vitesse normale.

JEU 5

Version pour deux joueurs du **Jeu 4**.



LES YARS SUPREMES:

Jeux 6 et 7

Cette variante offre un canon Zorlon qui rebondit, ainsi que certains effets spéciaux qui le distinguent des autres jeux Yar.

Premièrement, le Yar doit rebondir contre le côté gauche de l'écran pour faire apparaître le canon Zorlon. Pour faire feu, le joueur doit disposer de cinq TRONS. Les TRONS sont des unités énergétiques qu'il est possible d'obtenir comme suit:

1. Manger une cellule de la barrière: 1 TRON
2. Toucher le Qotile: 2 TRONS
3. Intercepter un canon Zorlon alors qu'il rebondit contre la barrière: 4 TRONS

Si un Yar possédant moins de cinq TRONS rebondit contre le côté gauche de l'écran, le canon ne fait pas feu mais le Yar conserve ces TRONS. Toutes les fois qu'un Yar est détruit, il perd ses TRONS. Chaque Yar peut posséder jusqu'à 225 TRONS. Si un Yar essaie d'en obtenir davantage, les TRONS se mettent en court circuit et le Yar les perd tous. Le nombre de TRONS, que l'éclaireur Yar connaît instinctivement, n'est pas affiché sur l'écran.

Le **Jeu 6** est la version du Jeu des YARS SUPREMES pour un joueur. Le **Jeu 7** est la version pour deux joueurs.

SCORE

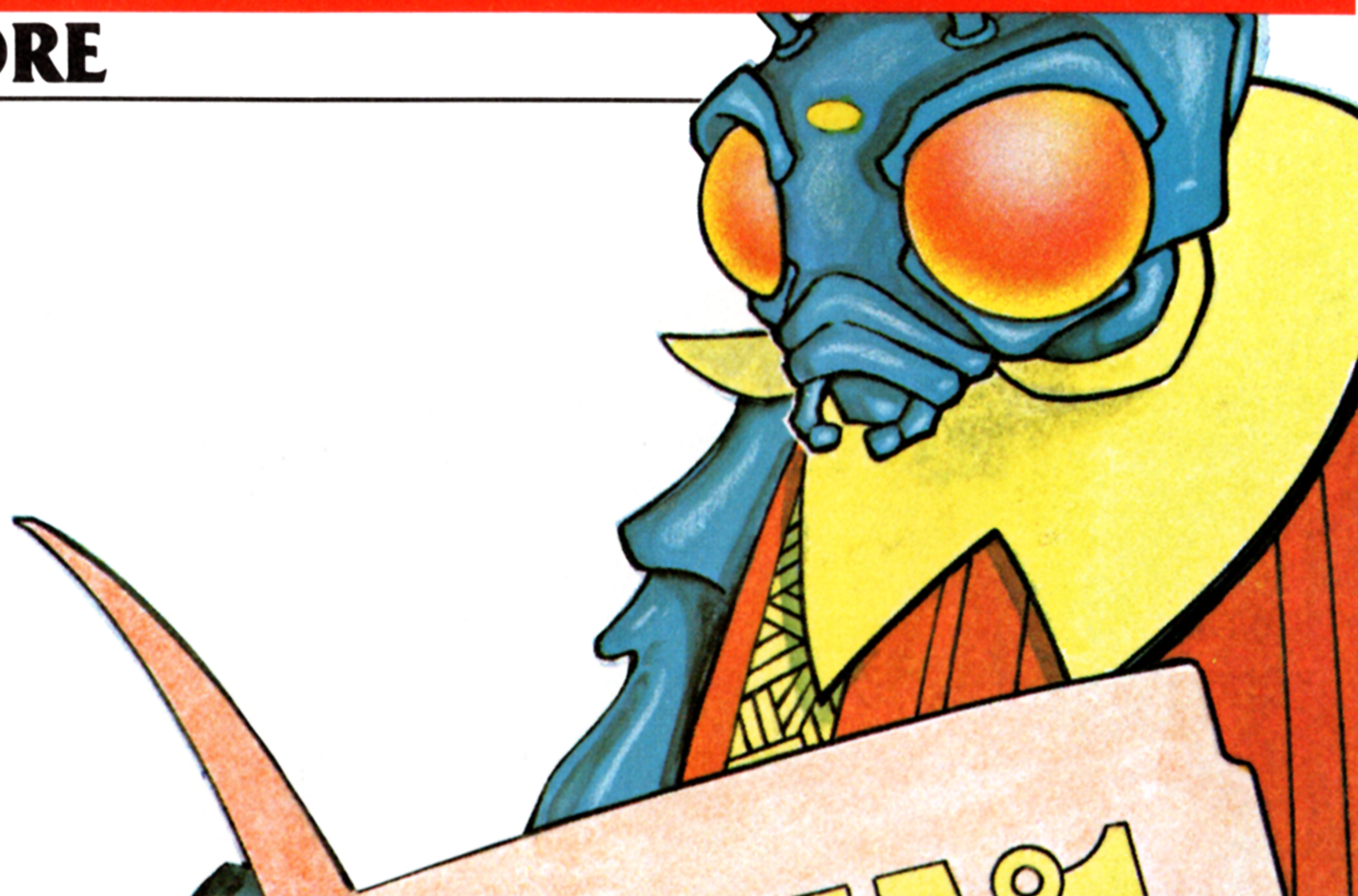


TABLEAU D’AFFICHAGE DU SCORE		
ACTIVITE	POINTS	BONUS
Cellule, touchée par Missile	69	
Cellule, dévorée par Yar	69	100 points
Qotile, détruit	1000	
Tourbillon, détruit sur place	2000	
Tourbillon, détruit en plein ciel	6000	Vie supplémentaire

MARQUAGE POUR JEU A SCORE ELEVE	
POINTS	ACTIVITE
70.000	La fréquence du Tourbillon triple et il arrive que ce dernier soit lancé instantanément. La barrière devient bleue.
1500.000	Le Tourbillon retourne à la fréquence normale, mais il restera en plein ciel pour vous toucher. La barrière devient grise.
230.000	La fréquence du Tourbillon triple de nouveau et il arrive que ce dernier soit lancé instantanément. La barrière devient rosée.

CONSEILS PRATIQUES

La destruction d'un Qotile ou d'un Tourbillon provoque une explosion, pendant laquelle le Yar reste sur l'écran. Profitez de cette occasion pour changer la position du Yar, en préparation pour la prochaine attaque.

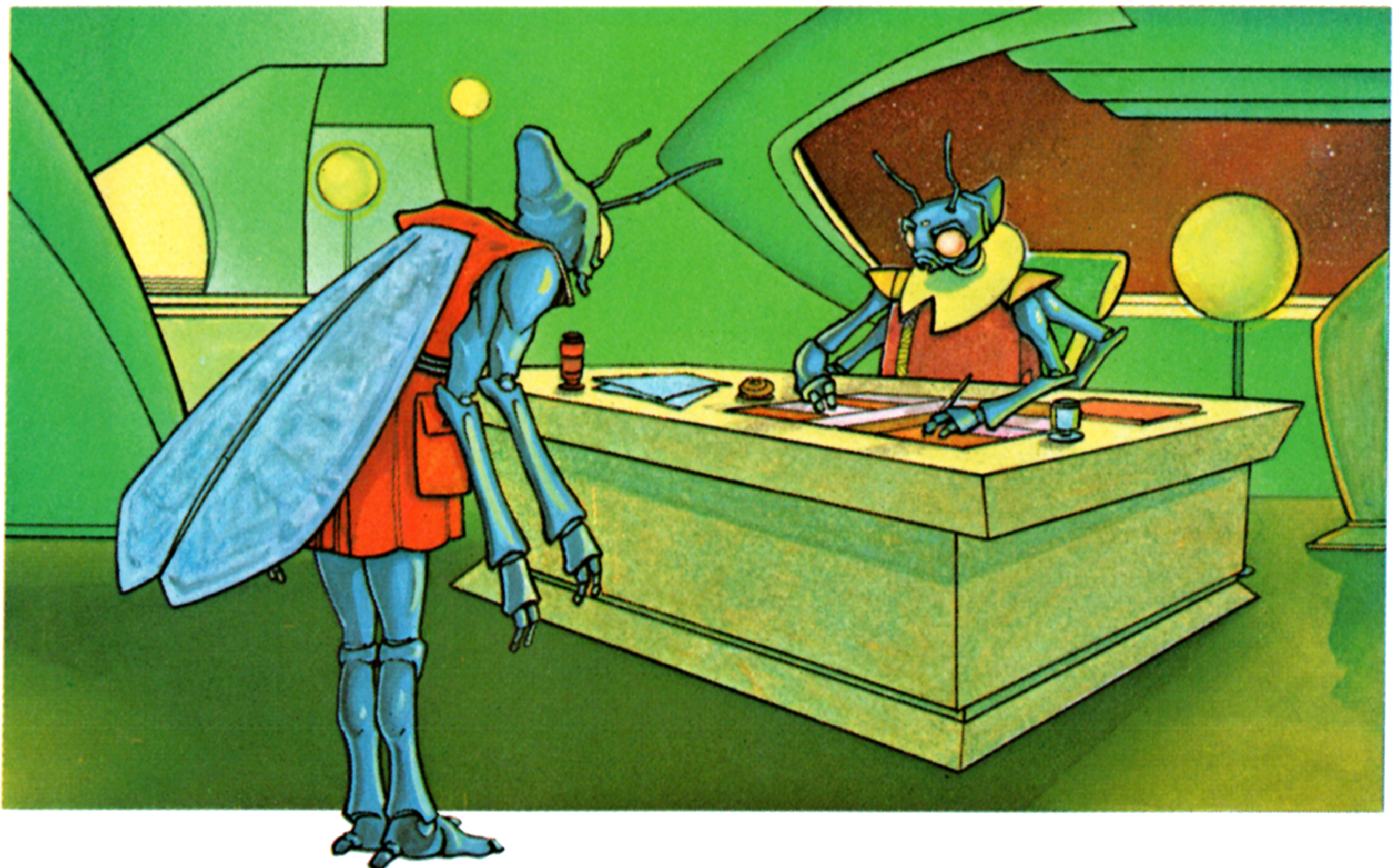
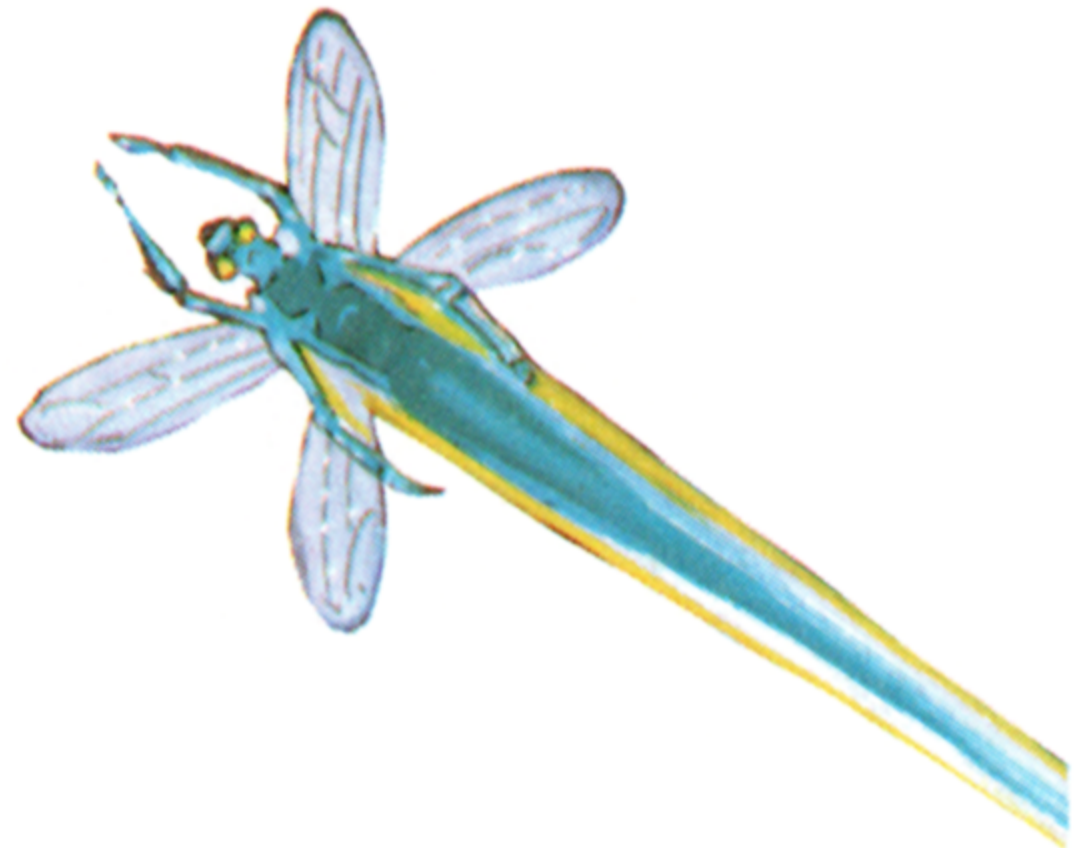
Le Qotile change constamment de couleur. L'ordre des couleurs vous permettra de deviner à quel moment le Tourbillon va apparaître et de préparer votre plan d'attaque et de défense.

Si vous survolez le Qotile lorsqu'il se transforme en Tourbillon il vous détruira, méfiez-vous!

Les **Jeux 0 et 1** sont très simples. Ne vous inquiétez pas si vous avez des difficultés à maîtriser le **Jeu 2**. D'un niveau plus élevé, ce jeu

passionnant est beaucoup plus difficile.

Lorsque vous vous sentez en pleine forme, passez au niveau **A**, puis essayez de vous mesurer aux Yars' Supremes!





YARS' REVENGE™

EXTRA  AUSSTATTUNG

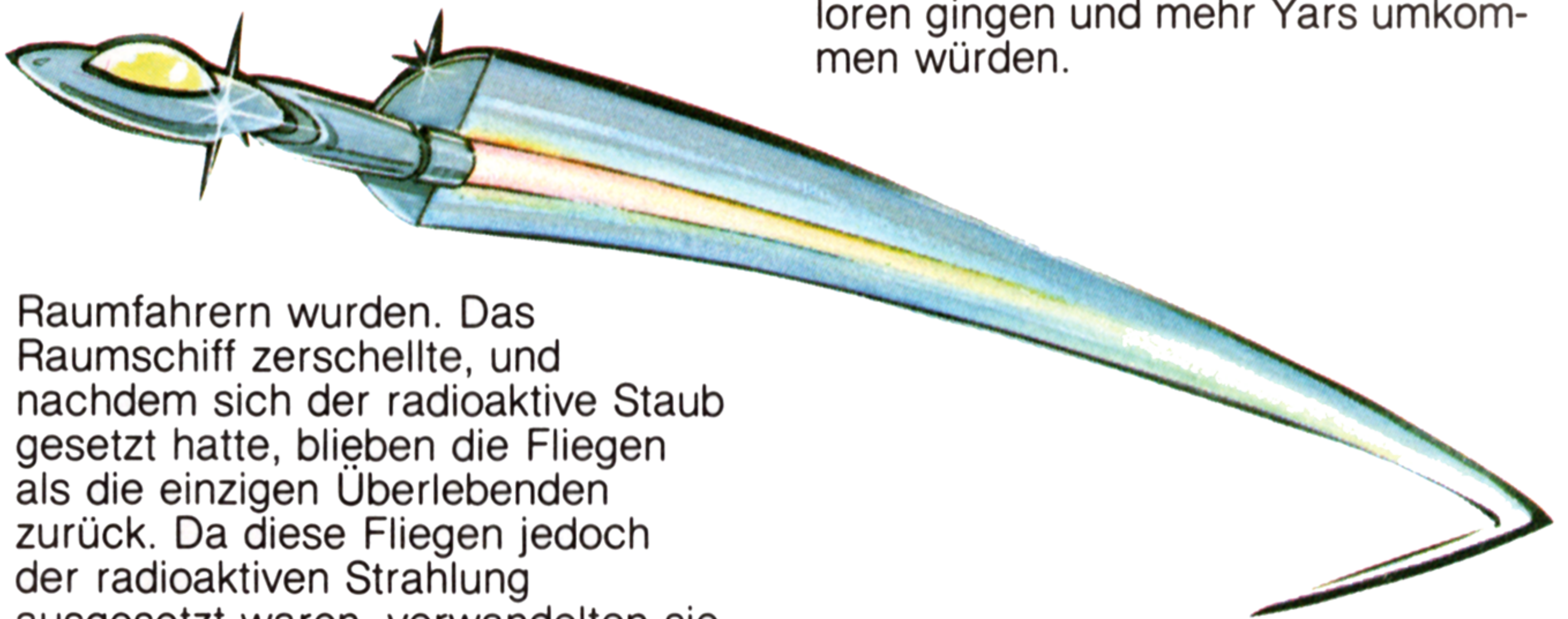
Dieses Game Program™ enthält weitere Versionen für Kinder.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI® Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer Systems™ wird verlängert.

GESCHICHTE DER YARS

So unglaublich es sein mag, die Yars sind in der Tat Abkömmlinge der gewöhnlichen Stubenfliege auf unserem Planeten, der Erde. Die frühen Vorfahren der Yars starteten nämlich in den Weltraum, indem sie als blinde Passagiere in einer Lebensmittelkiste an Bord eines interstellaren Raumschiffes zu

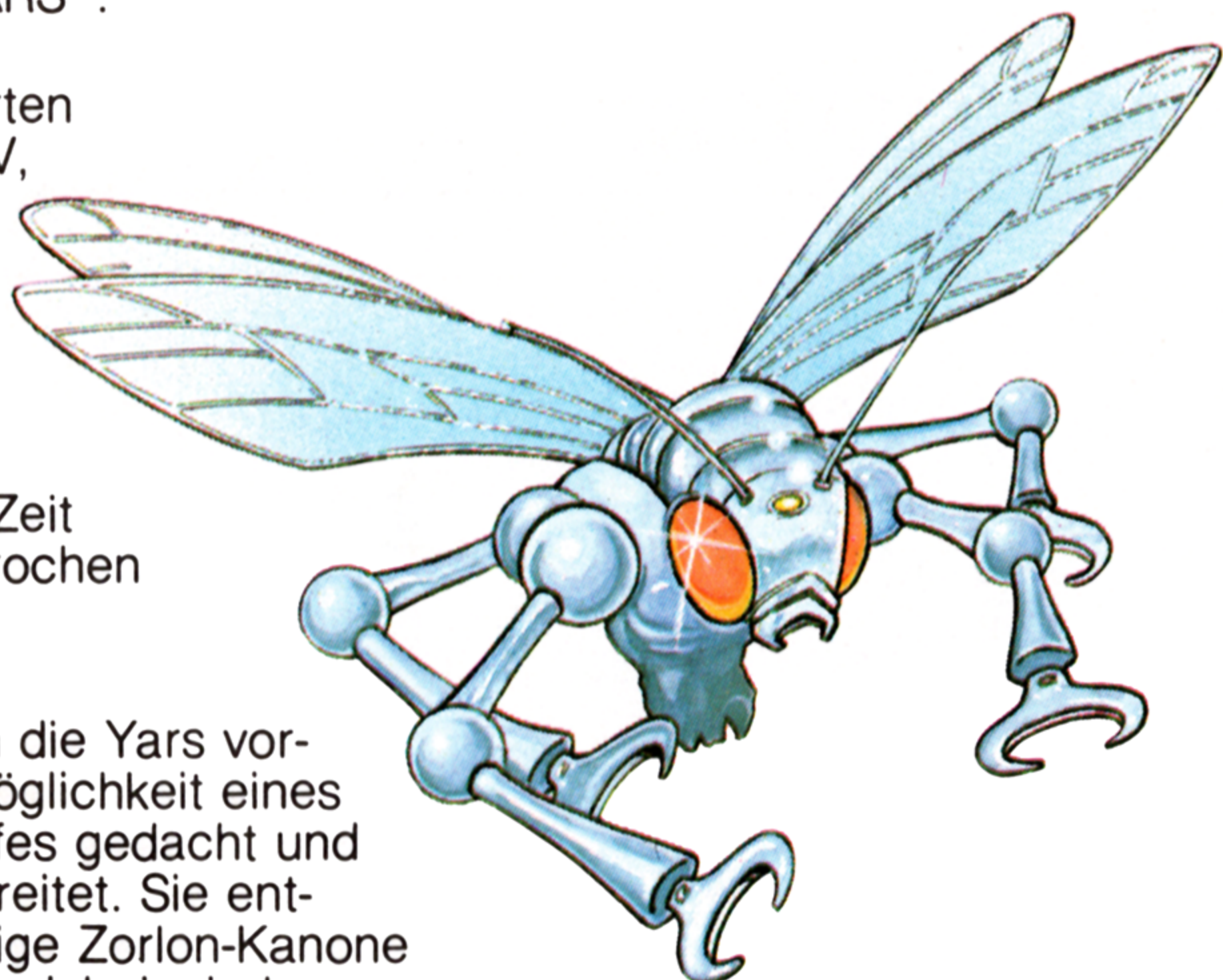
stellen, als der gefürchtete Angriff zur Wirklichkeit wurde. Ohne Vorwarnung griff die grausame Qotile den vierten Planeten der Yars an, und es gelang ihr, diesen ganz zu zerstören. Seit diesem Tag der Schande hatte bei den Yars das Vorhaben, die Qotile aus ihrer Mitte zu vertreiben, den höchsten Vorrang, bevor nämlich weitere Planeten verloren gingen und mehr Yars umkommen würden.



Raumfahrern wurden. Das Raumschiff zerschellte, und nachdem sich der radioaktive Staub gesetzt hatte, blieben die Fliegen als die einzigen Überlebenden zurück. Da diese Fliegen jedoch der radioaktiven Strahlung ausgesetzt waren, verwandelten sie sich in großartige Geschöpfe, die über Riesenkräfte verfügten. Sie nannten sich "YARS".

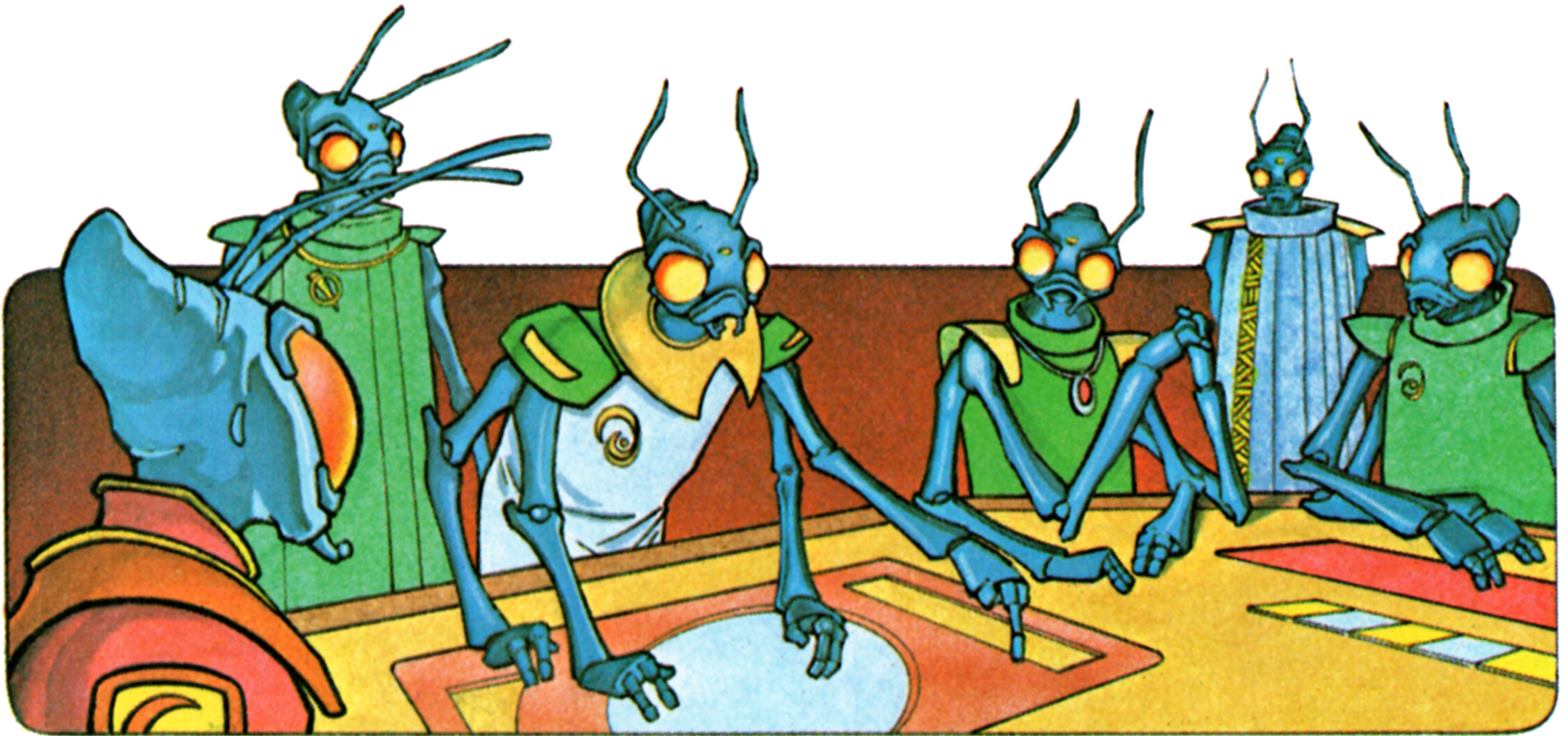
Die Yars bevölkerten die Planeten III, IV, und V im Razak-Sonnensystem. Sie bildeten geordnete und produktive Gemeinschaften und führten eine Zeit lang ein ausgesprochen friedliches Leben.

Zum Glück hatten die Yars vorsorglich an die Möglichkeit eines feindlichen Angriffes gedacht und sich darauf vorbereitet. Sie entworfen die mächtige Zorlon-Kanone und waren gerade dabei, sie herzu-



Die Yars bedienten sich ihrer Stärke, ihrer nicht fertiggestellten Zorlon-Kanone und benützten ihr begrenztes Wissen um den Feind, um Gegenangriffe zu planen. Ihre Mission besteht darin, die Ter-

minologie zu lernen, und diese gut anzuwenden, indem Sie den Yars bei der Planung der Gefechtsstrategie helfen, sowie indem Sie als ein alter Kämpfer an diesen Gefechten teilnehmen.



TERMINOLOGIE

YAR

Fliegen-Simulator unter direkter Benutzersteuerung

ENERGIERAKETEN

Von Yar gefeuerte Raketen, die Zellen zerstören

QOTILE

Laserähnliches Objekt auf der rechten Bildschirmseite, hinter einem Schutzschild

SCHILD

Energie-Schild aus Zellen, der die Qotile schützt

ZELLEN

Schild-Elemente

ZERSTÖRER-RAKETEN

Von Qotile abgeschossene Lenkraketen, die Yars zerstören

ZORLON-KANONEN

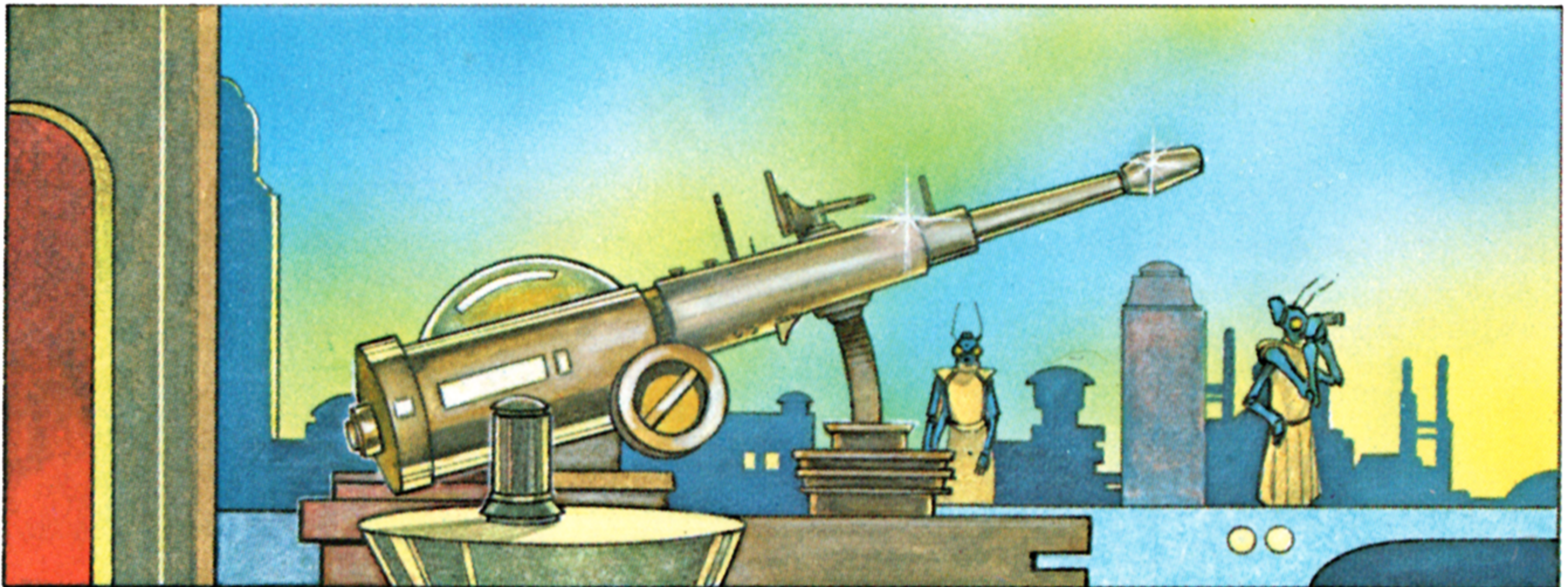
Sprühende, funkelnde Feuerkugeln tauchen auf der linken Bildschirmseite auf, und überqueren den Bildschirm horizontal. Zum Einsatz gegen Qotile oder Wirbel.

WIRBEL

Wirbelndes Feuerrad, von Qotilen gefeuert zur Zerstörung von Yars.

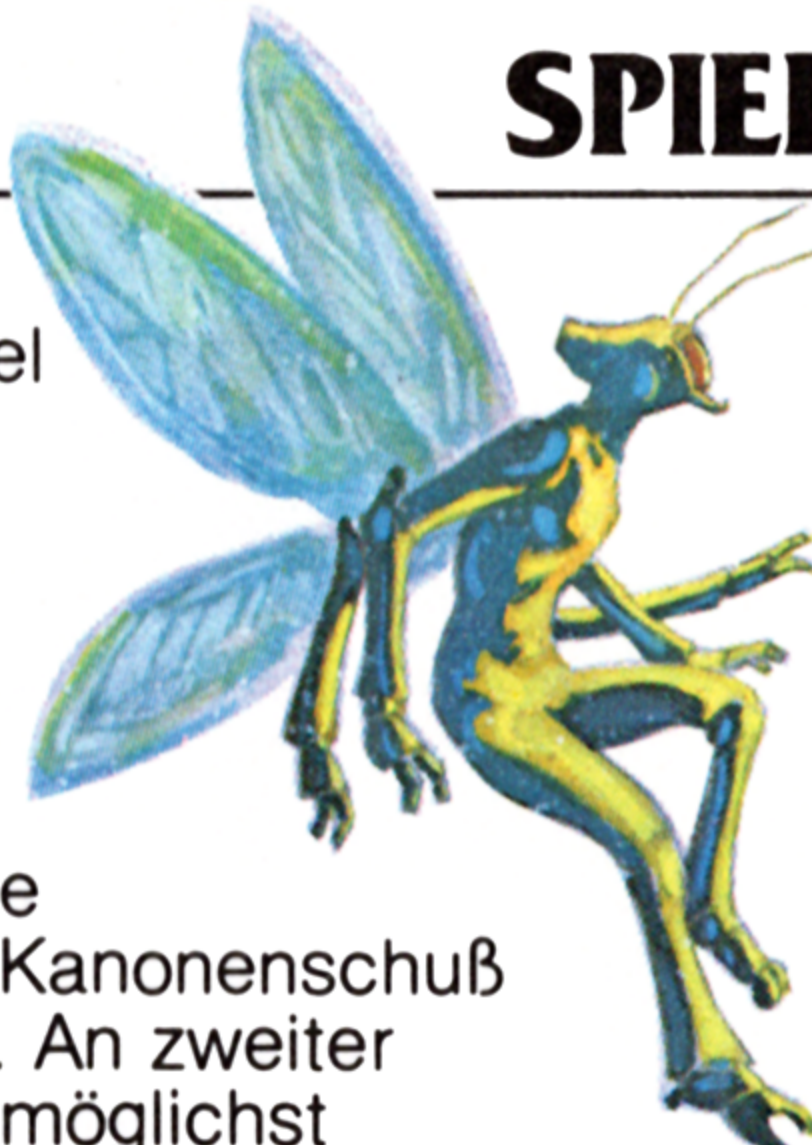
NEUTRALE ZONE

Farbenprächtige und glitzernde Straße durch die Mitte des Spielfelds. Befindet sich ein Yar in dieser Zone, kann es keine Feuerbefehle ausführen, und von Zerstörer-Raketen nicht getroffen werden. Von einem Wirbel kann das Yar jedoch in der Zone zerstört werden.



SPIELAUSFÜHRUNGEN

Das Hauptziel des Spieles besteht darin, eine Bahn durch den Schild zu brechen, und die Qotile durch einen Kanonenschuß zu zerstören. An zweiter Stelle sollen möglichst viele Punkte gesammelt werden.



Unter **Abbildung 1** finden Sie eine Aufstellung der Objekte im Spielfeld.

Der Schild ist eine rote Fläche vor der Qotile-Basis. Er erscheint in

zweierlei Form, als Bogen, oder als sich verschiebendes Rechteck.

Der Schild besteht aus Zellen. Durch das Abfeuern einer Energie-Rakete aus einer beliebigen Richtung, oder durch Verschlingen bei Berührung, kann der Yar-Aufklärer diese Zellen zerstören. (Auch die Zorlon-Kanonen können Zellen zerstören, doch würde dies die Verschwendung einer starken Waffe bedeuten!)

HINWEIS: Um Yars, sowie andere Aspekte des Spieles zu beherrschen, lesen Sie bitte ANWENDUNG DER STEUERUNG.

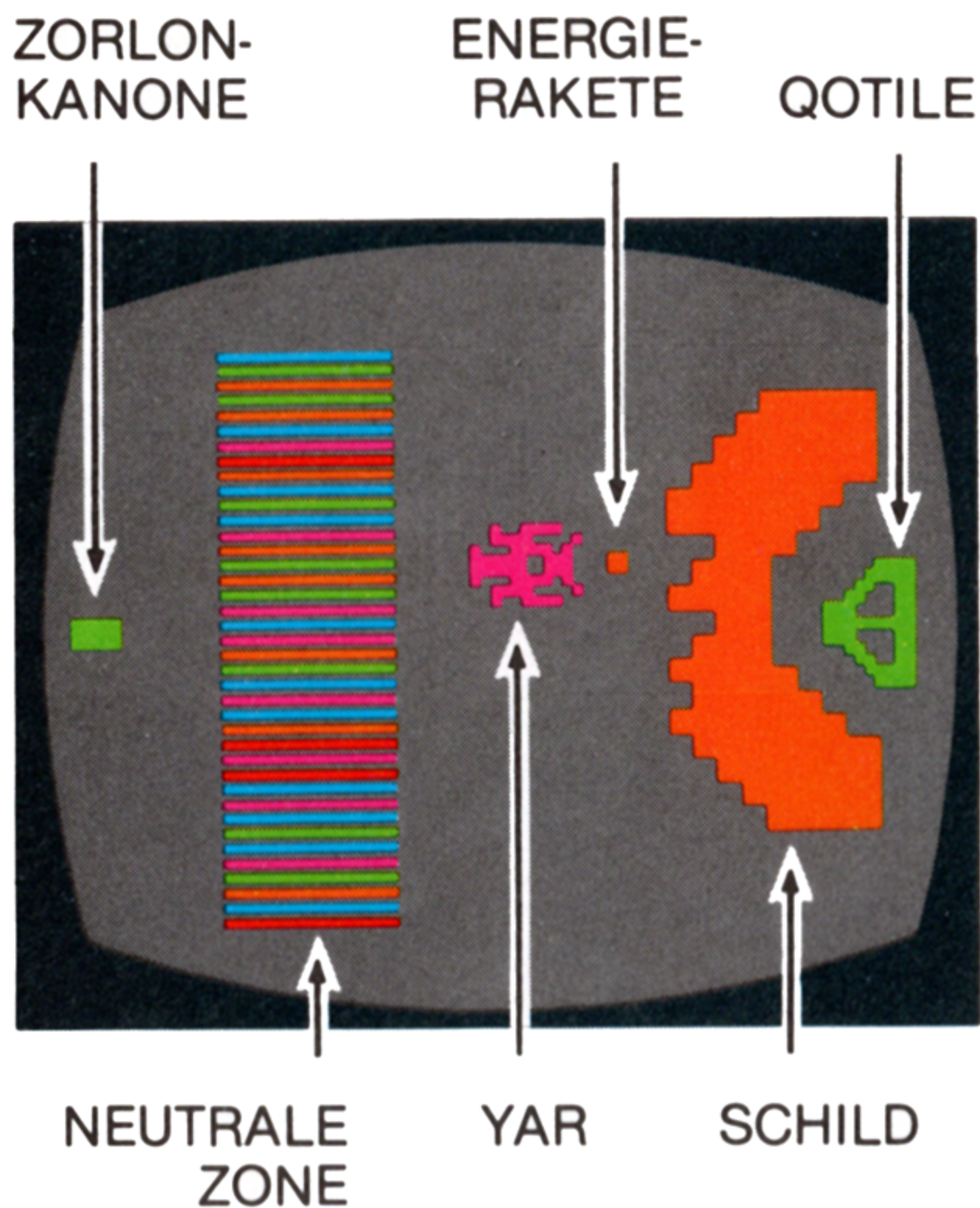


ABBILDUNG 1

Die Qotile verfügt über zwei Waffen: Zerstörer-Raketen und Wirbel.



ZERSTÖRER-RAKETE



WIRBEL

Ist durch ein Schild eine erste Bahn gebrochen, muß zur Zerstörung der Qotile eine Kanone eingesetzt werden. Um eine Kanone abzurufen, kann ein Yar entweder eine Zelle fressen, oder die Qotile rammen. (Weitere Details über SUPER YARS finden Sie unter SPIELVARIATIONEN, Spiele 6 und 7).

Die Zorlon-Kanone erscheint links im Spielfeld, und bewegt sich in einer Geraden mit dem Yar. Was bedeutet, daß sich das Yar in der Schußlinie befindet. Deshalb ist es wichtig, die Kanone auf die Qotile zu richten, zu schießen, und schnell davonzufliegen!



Die Zerstörer-Raketen erscheinen in einem mehr oder weniger ständigen Fluß, eine nach der andern. Das Yar muß versuchen, ihnen auszuweichen. Von Zeit zu Zeit verwandelt sich die Qotile in einen Wirbel, der emporkreist, und hinter dem Yar herjagt. Der Wirbel kann mit einer Zorlon-Kanone entweder an der Basis, oder in der Luft zerstört werden. Mit steigender Spieler-Punktezahl wird der Wirbel zunehmend gefährlicher. (Siehe PUNKTEZÄHLUNG.)

Die glitzernde Straße in der Mitte des Bildschirms ist die Neutrale Zone. In diesem Gebiet ist das Yar vor Zerstörer-Raketen sicher, nicht aber vor Wirbeln. Während sich das Yar in der Neutralen Zone befindet, kann es seinerseits keine Energie-Raketen abfeuern.

Wird ein Yar von einer Zerstörer-Rakete, einem Wirbel, oder seiner eigenen Zorlon-Kanone getroffen, stirbt es. Jeder Spieler hat vier Yars (Spielrunden) in einem Spiel. Zusätzliche Yars können gewonnen werden. (Siehe PUNKTEZÄHLUNG).

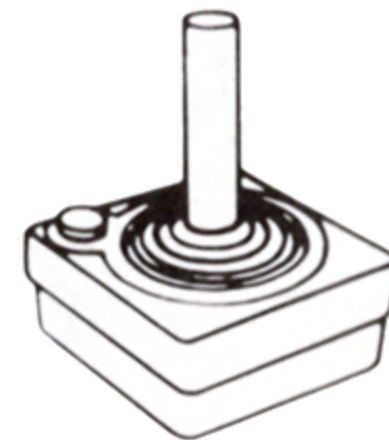
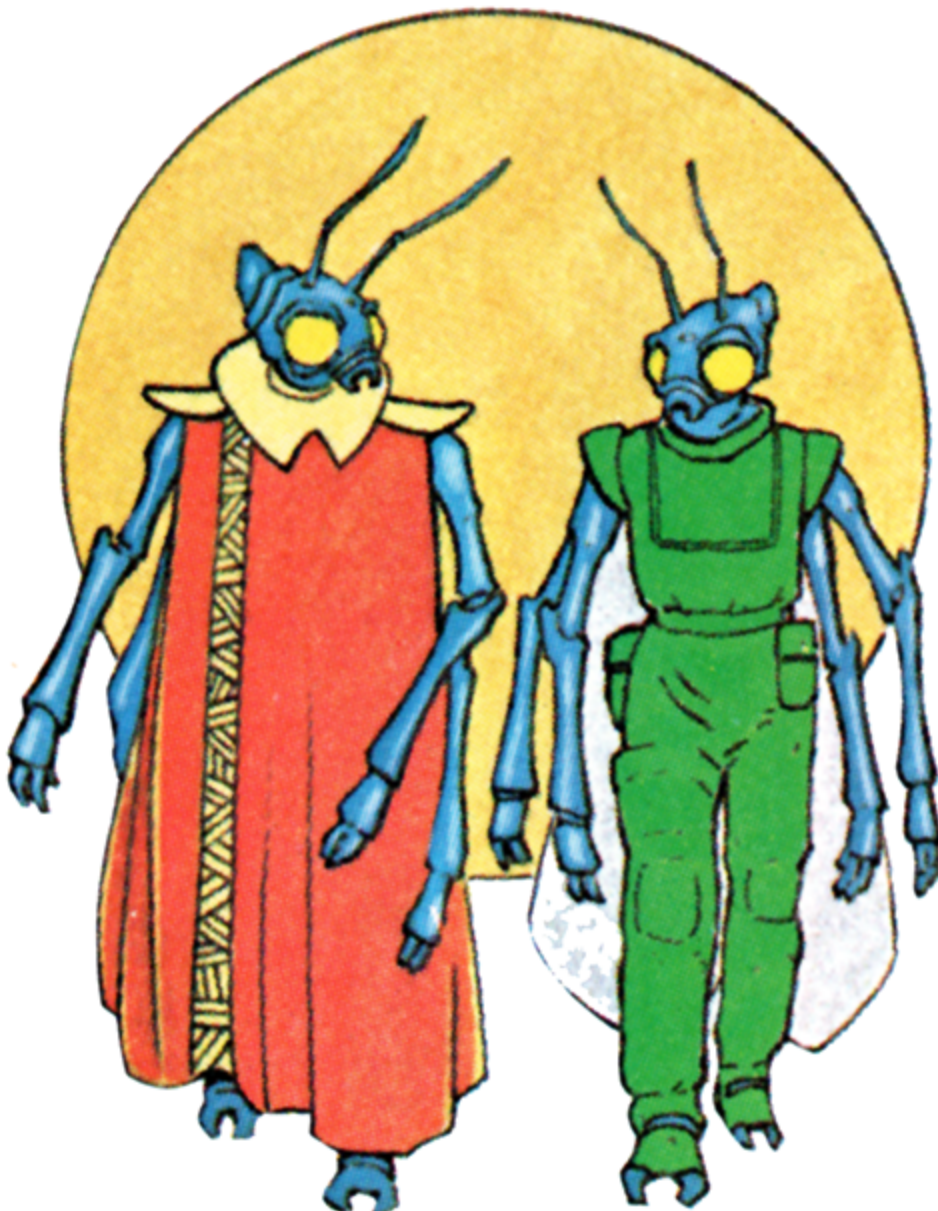
ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI® Game Program™ Kassette benutzen Sie die Knüppelsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß die Steuerungskabel fest in den Steuerungs (CONTROLLER)-Buchsen an der Rückwand des ATARI Video Computer Systems™ stecken. Für Spiele mit einem Spieler wird die linke Steuerungsbuchse (LEFT CONTROLLER) benutzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Fernsehbildschirm weist.

Für weitere Details siehe die Betriebsanleitung.

STEUERUNG DES YARS

Das Yar bewegt sich in die



Richtung, in die der Steuerknüppel geschoben wird. Der Bildschirm "rollt" von oben nach unten, und wieder von unten nach oben. Was bedeutet, daß ein über den oberen Bildschirmrand geflogenes Yar am unteren Bildschirmrand wieder auftaucht, und umgekehrt.

Mit dem roten "Feuer"-Knopf werden zwei verschiedene Schußfunktionen ausgeführt: das Abfeuern einer Energie-Rakete in die Richtung, in der sich das Yar befindet, oder einer Zorlon-Kanone sobald sie sich im Bildschirm befindet. (HINWEIS: Mehr über die Steuerung der Kanone finden Sie unter SPIELAUSFÜHRUNGEN.)

Der rote Knopf dient ferner dazu, Spiele und Spielrunden neu einzuleiten: den Knopf nach jeder Runde drücken, und ein neues "Leben" einsetzen. Oder am Ende eines Spieles den Knopf drücken, wenn die gleiche Spielversion noch einmal gespielt werden soll.

KONSOLENSTEUERUNG

SPIELWAHLSCHALTER (GAME SELECT)

Mit dem **GAME SELECT**-Schalter wird das gewünschte Spiel gewählt. (Für Spielnummern und Beschreibungen siehe **SPIELVARIATIONEN**.) Die Spielnummer erscheint in der Mitte des Bildschirms.

SPIELRÜCKSETZ-SCHALTER (GAME RESET)

Nachdem das gewünschte Spiel gewählt ist, den **GAME RESET**-Schalter drücken um das Spiel zu beginnen. Um ein gespieltes Spiel zu wiederholen, entweder den **GAME RESET**-Schalter, oder den roten Knopf an der Knüppelsteuerung drücken. Mit **GAME RESET** kann außerdem jederzeit ein neues Spiel begonnen werden.

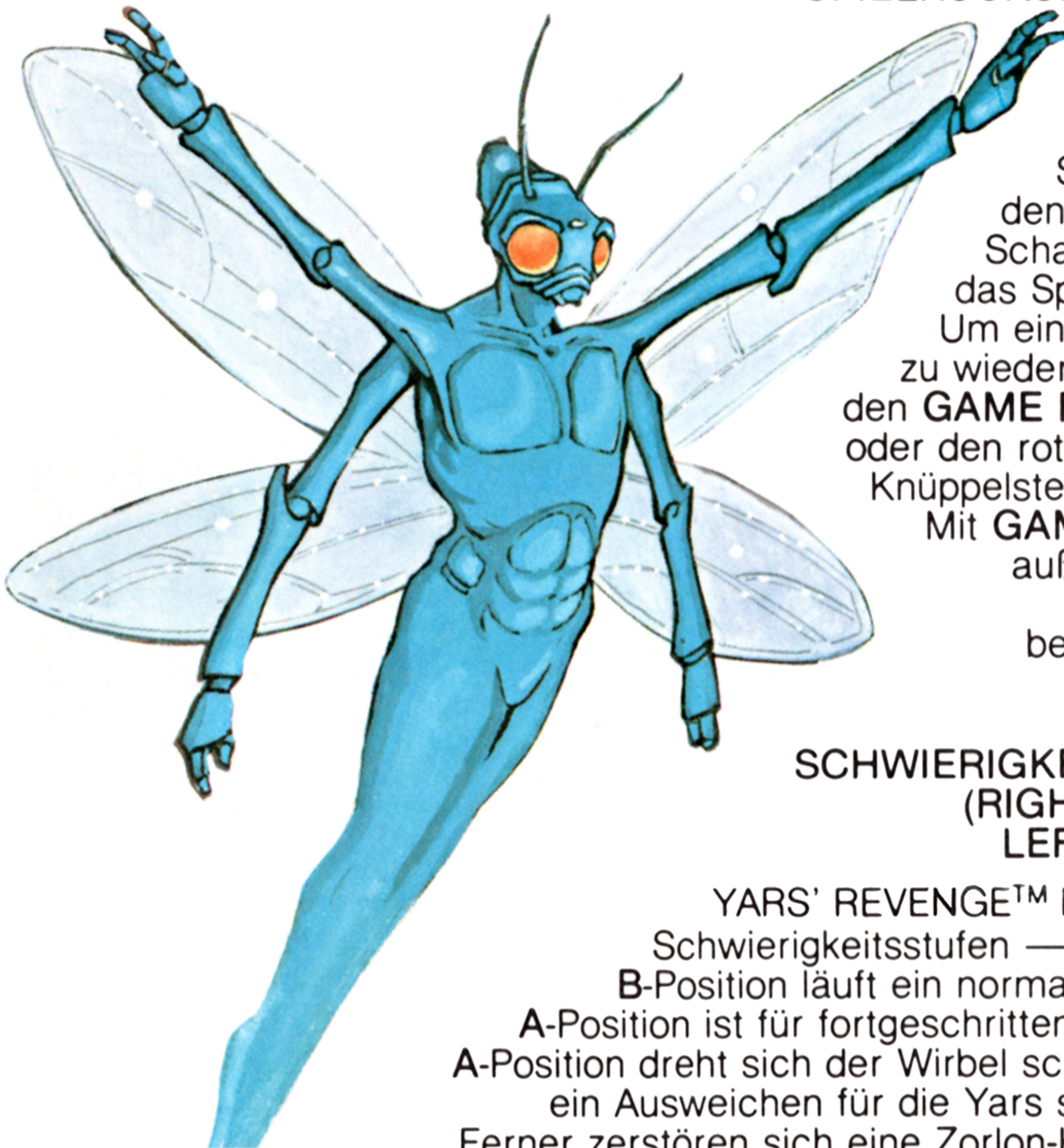
SCHWIERIGKEITSSCHALTER (RIGHT DIFFICULTY, LEFT DIFFICULTY)

YARS' REVENGE™ besteht aus zwei Schwierigkeitsstufen — **A** und **B**. In der **B**-Position läuft ein normales Spiel ab. Die **A**-Position ist für fortgeschrittene Spieler. In der **A**-Position dreht sich der Wirbel schneller, wodurch ein Ausweichen für die Yars schwieriger wird. Ferner zerstören sich eine Zorlon-Kanone und eine Zerstörer-Rakete gegenseitig, wenn sie sich berühren.

Bei Spielen für einen Spieler wird der **LEFT DIFFICULTY**-Schalter benützt. Bei Spielen für zwei Spieler benützt der linke Spieler den linken (**LEFT**), der rechte Spieler den rechten (**RIGHT**) **DIFFICULTY**-Schalter.

TV-TYPEN SCHALTER

Bei einem Farbfernsehgerät wird dieser Schalter auf Farbe (**COLOR**) gestellt. Bei einem schwarz-weiß Gerät auf **B-W**.



SPIELVARIATIONEN

SPIEL 0

Dieses Spiel ist die einfachste Version, und somit gut geeignet für Kinder. Sie enthält einen Schild, und eine langsame Zerstörer-Rakete.

SPIEL 1

Spiel 1 entspricht **Spiel 0**, jedoch für zwei Spieler.

SPIEL 2

Spiel 2 ist ein "normales" Spiel, mit wechselnder Schild-Konfiguration, plus einer Zerstörer-Rakete und einem Wirbel mit normaler Geschwindigkeit.

SPEIL 3

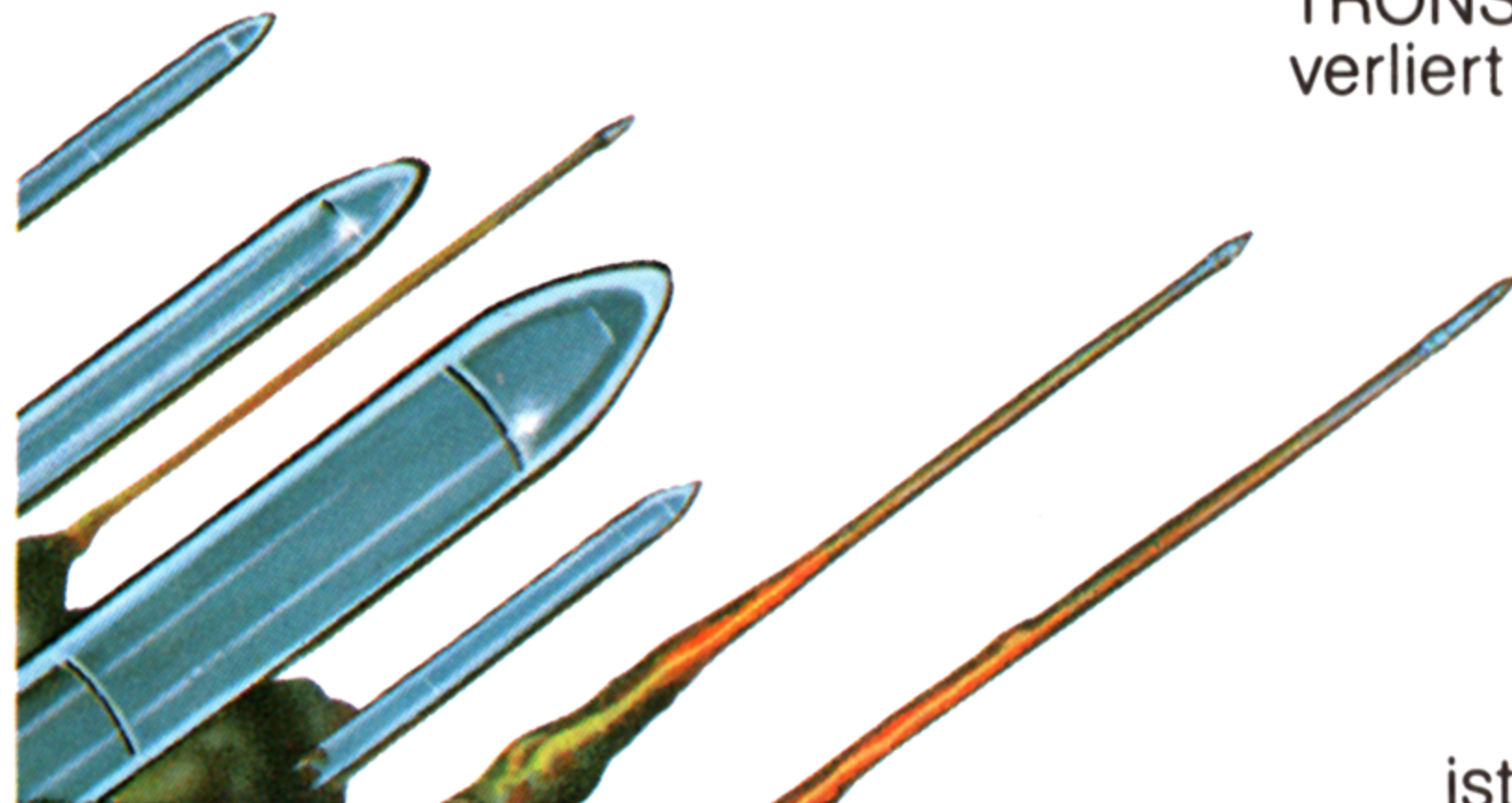
Spiel 3 entspricht **Spiel 2**, jedoch für 2 Spieler.

SPEIL 4

In diesem Spiel befindet sich eine Zorlon-Kanone, die vom Schild abprallt. (Vorsicht! Sie ist in der Lage, den Spieler auf dem Rückflug zu zerstören!) Ferner enthält es die Zwei-Schild Konfiguration, plus eine Zerstörer-Rakete, und einem Wirbel mit normaler Geschwindigkeit.

SPIEL 5

Spiel 5 entspricht **Spiel 4** für zwei Spieler.



SUPER YARS: Spiel 6 und 7

Super Yars enthält eine abprallende Zorlon-Kanone, sowie einige Überraschungen, die in den anderen Yar-Spielversionen nicht auftauchen!

Zuerst, um die Zorlon-Kanone in den Bildschirm zu holen, muß ein Yar gegen den linken Bildschirmrand prallen. Um die Kanone abzufeuern, werden fünf TRONS benötigt. TRONS sind Energieeinheiten die folgendermaßen aufgenommen werden können:

1. Eine Zelle des Schilds fressen: 1 TRON
2. Eine Qotile berühren: 2 TRONS
3. Eine Zorlon-Kanone fangen, nachdem sie vom Schild abgeprallt ist: 4 TRONS

Prallt ein Yar mit weniger als 5 TRONS von der linken Bildschirmseite ab, so erhält es keinen Abschluß, behält jedoch die TRONS. (Jedesmal, wenn ein Yar zerstört wird, verliert es seine TRONS.) Jedes Yar hat eine 255 TRON-Kapazität. Versucht ein Yar sich mit mehr zu überladen, so erfolgt innerhalb der TRONS ein Kurzschluß, und das Yar verliert alles. Auf dem Bildschirm erscheint keine TRON-Standanzeige. Yar-Aufklärer erfassen die TRON-Zählung instinktiv!

Spiel 6 ist **SUPER YARS** für einen Spieler. **Spiel 7** ist die Version für zwei Spieler.

PUNKTEZÄHLUNG



PUNKTE-TABELLE		
SPIELABLAUF	PUNKTE	BONUS
Zelle, von Rakete getroffen	69	
Zelle, von Yar verschlungen	69	100 Punkte
Qotile, zerstört	1000	
Wirbel, an der Basis zerstört	2000	
Wirbel, in der Luft zerstört	6000	zusätzliche Leben

SPIELE MIT HOHER PUNKTEZAHL	
PUNKTE	SPIELABLAUF
70.000	Wirbel erscheint dreimal so oft, und schießt manchmal sofort. Schild wird blau.
150.000	Die Frequenz des Wirbels wird wiederum normal, er bleibt jedoch in der Luft, um Sie zu treffen. Schild wird grau.
230.000	Wirbel erscheint wieder dreimal so oft, und schießt manchmal sofort. Schild wird rosa.

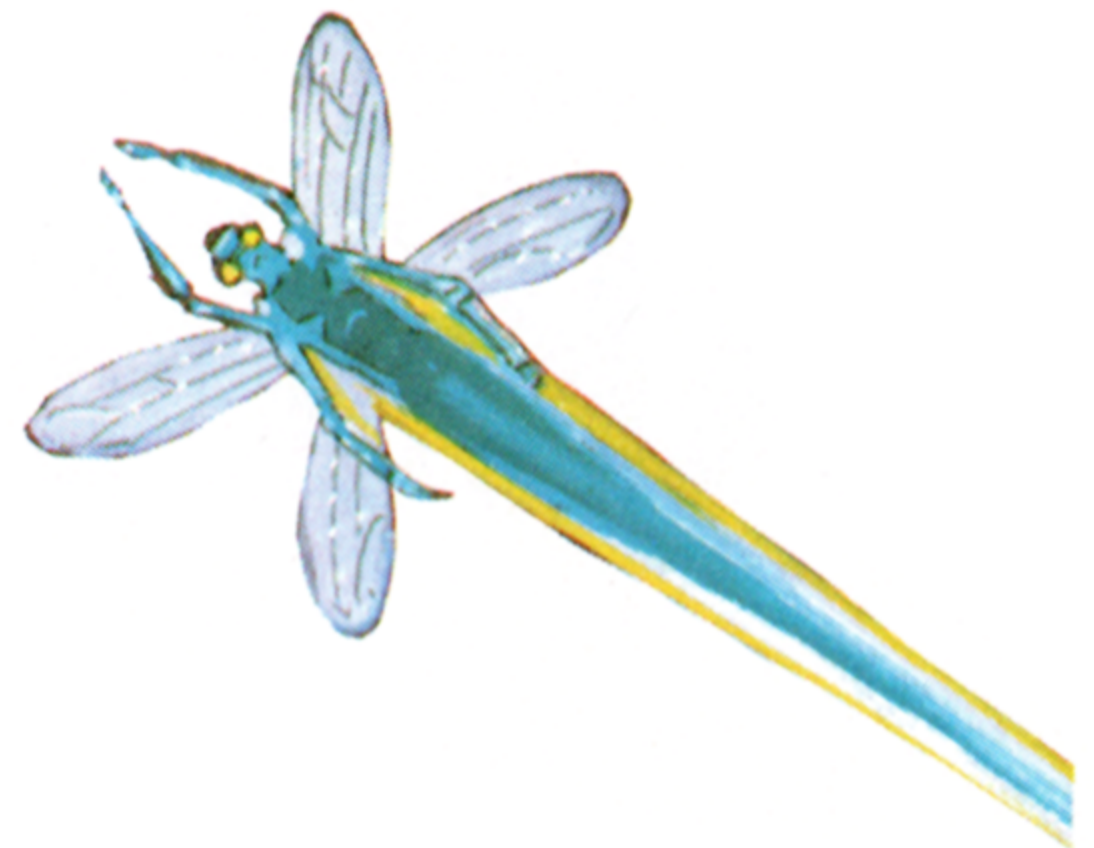
NÜTZLICHE TIPS

Wird eine Qotile oder ein Wirbel zerstört, ertönt eine Explosion. Das Yar bleibt während dieser Zeit im Bildschirm. Eine gute Gelegenheit, das Yar für den nächsten Angriff in Position zu setzen!

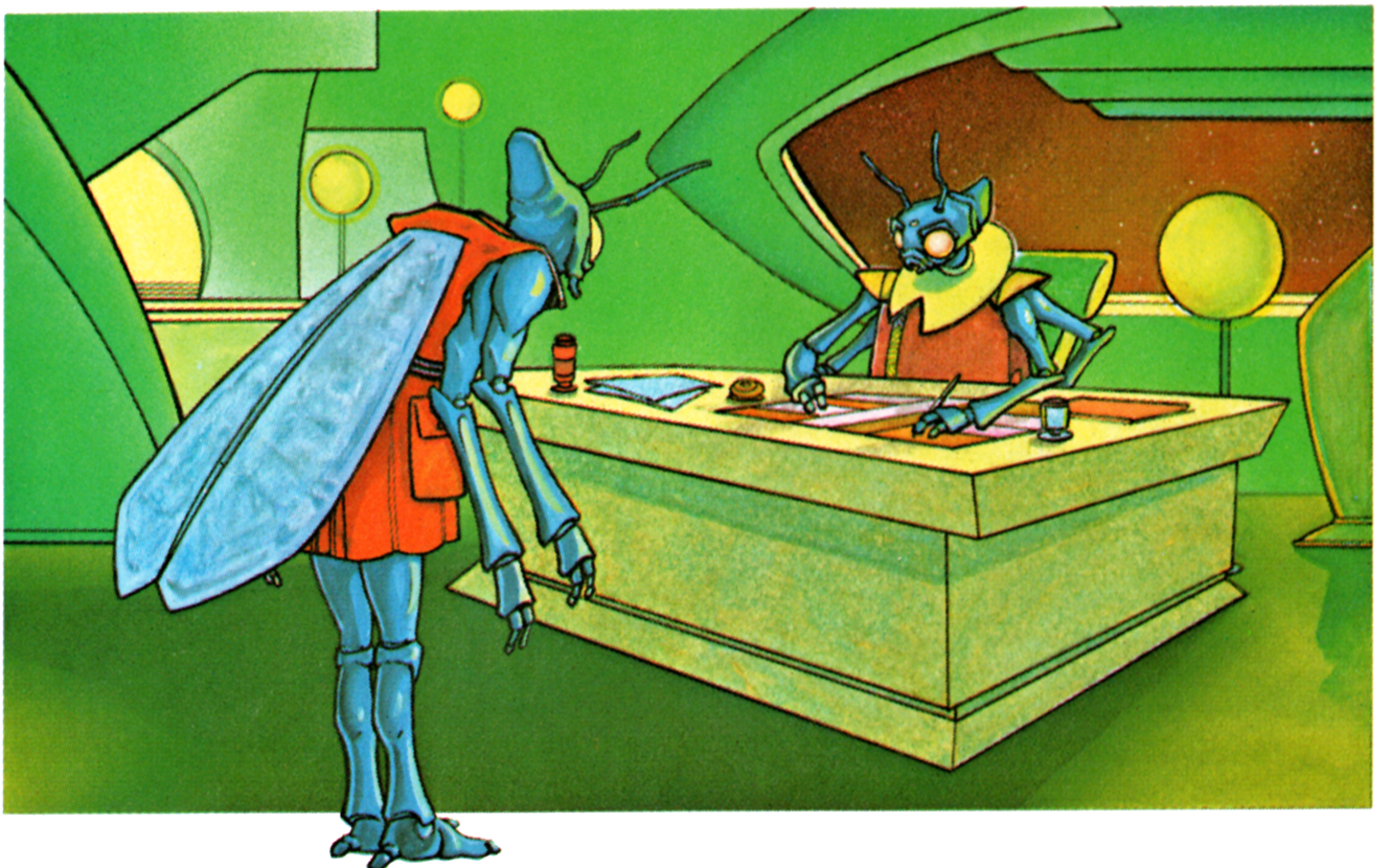
Die Qotile wechselt ständig die Farbe. Die Farbreihenfolge bietet Hinweise auf das Erscheinen eines Wirbels, und erleichtert die Angriffs- und Verteidigungsstrategie.

Wird eine Qotile überflogen während sie Farbe wechselt, so wird man zerstört. Also aufpassen!

Spiel 0 und **1** sind sehr leichte Versionen. Nicht verzagen, wenn **Spiel 2** schwierig erscheint. **Spiel 2** ist ein bereits anspruchsvolleres Spiel, und stellt eine Herausforderung dar!



Sobald Sie eine gewisse Verteidigungsroutine beherrschen, schalten Sie um in die **A-Position**, und spielen Sie Super Yars!



7 VIDEO GIOCHI

YARS' REVENGE™

CARATTERISTICA  SPECIALE

Questo Game Program™ comprende ulteriori versioni per i più piccoli.

N.B.: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione **POWER** della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del Video Computer System™ ATARI.

STORIA DEGLI YAR

Per quanto possa sembrare incredibile, gli Yar discendono in realtà dalla mosca comune del pianeta Terra. Infatti, gli antenati degli Yar varcarono lo spazio imbarcandosi clandestinamente su un'astronave interstellare, nascosti in una cassa di vettovaglie.

L'astronave precipitò al suolo e gli unici sopravvissuti, una volta

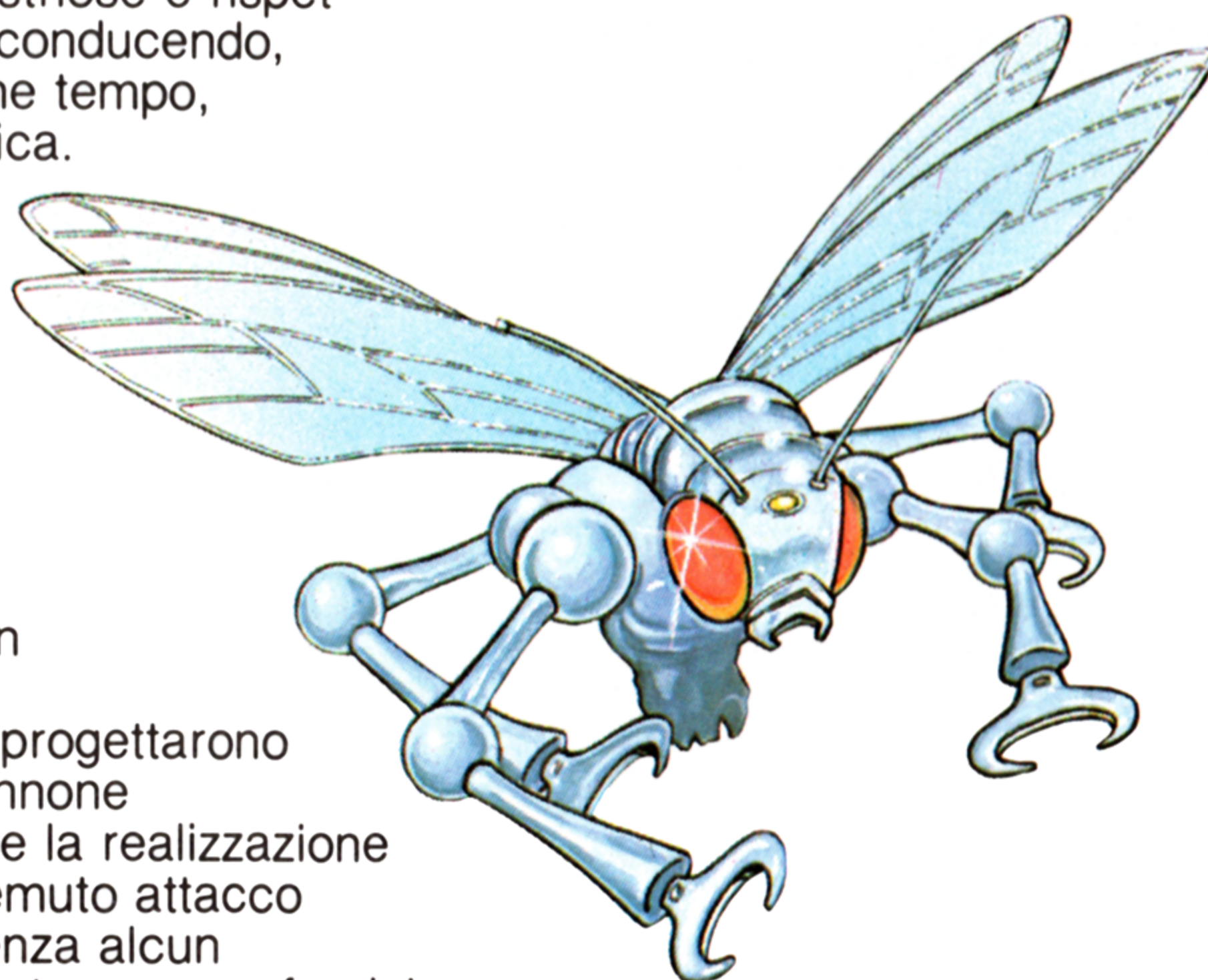
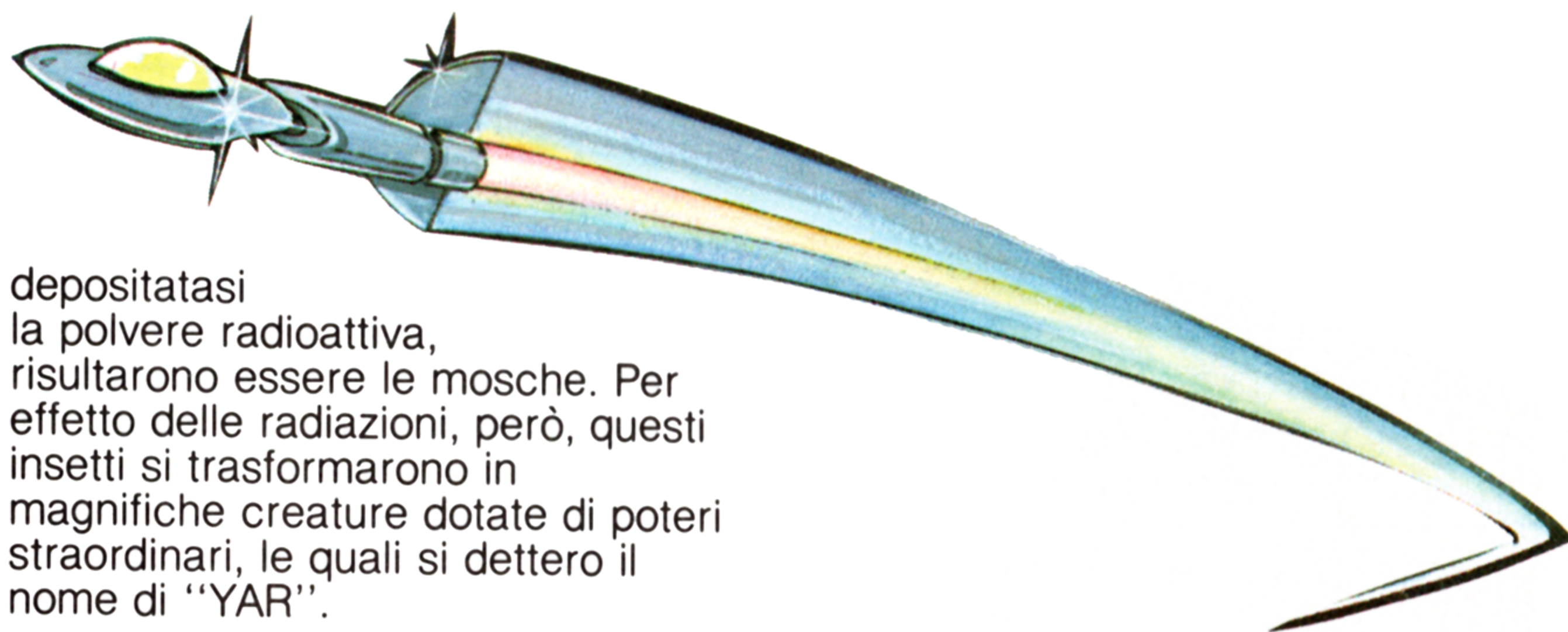
Qotile aggredì il quarto pianeta degli Yar distruggendolo completamente. Da quell'infausto giorno, la primissima esigenza degli Yar è stata di liberarsi del Qotile prima che questo provochi la perdita di altri pianeti e di altri Yar.

depositatasi la polvere radioattiva, risultarono essere le mosche. Per effetto delle radiazioni, però, questi insetti si trasformarono in magnifiche creature dotate di poteri straordinari, le quali si dettero il nome di "YAR".

Gli Yar popolarono i pianeti III, IV e V del sistema solare Razak, fondando collettività industriali e rispettose dell'ordine e conducendo, almeno per qualche tempo, un'esistenza pacifica.

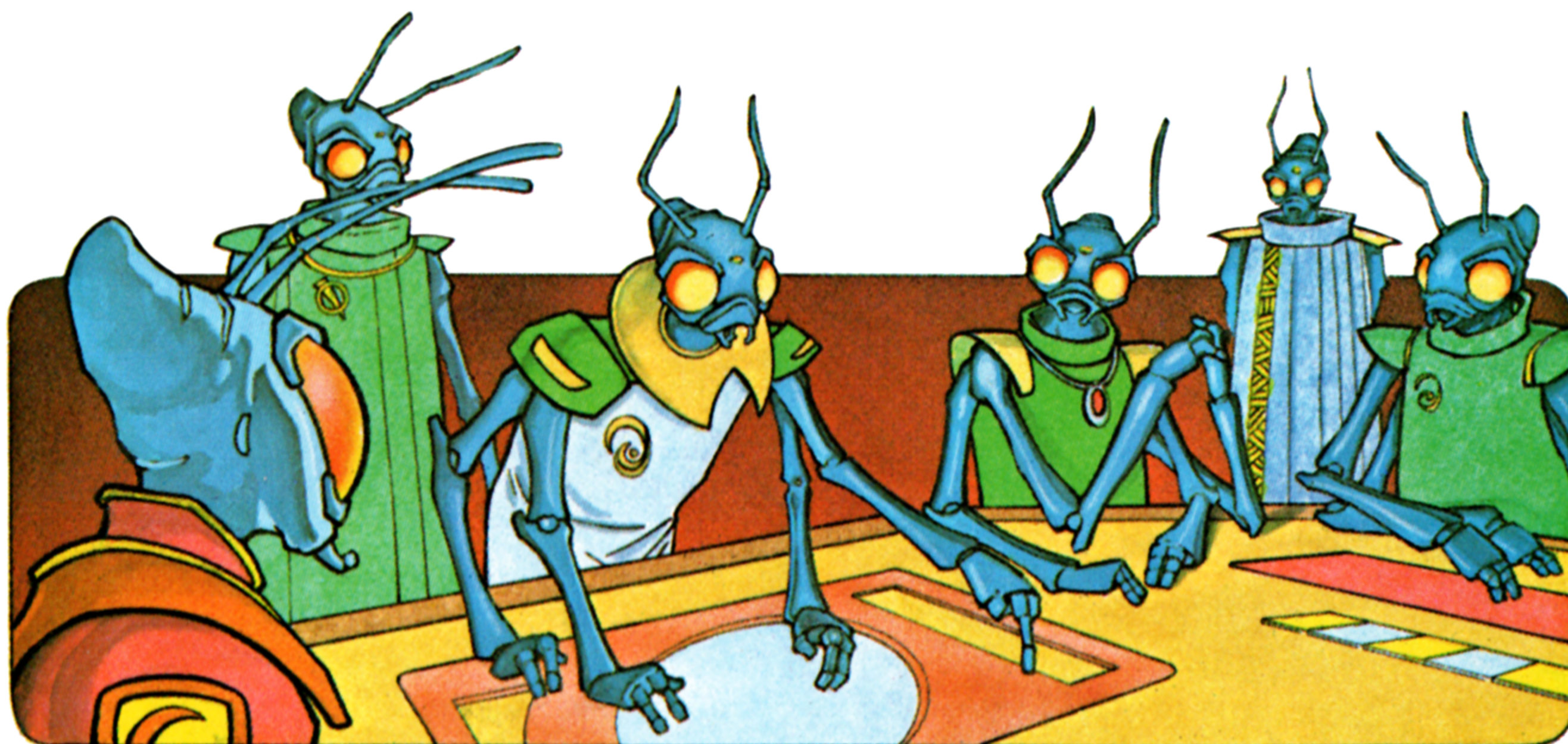
Fortunatamente, gli Yar ebbero l'accortezza di premunirsi contro l'enventualità di un attacco nemico.

A tale scopo essi progettaronò il potentissimo cannone Zorlon, ma durante la realizzazione di quest'arma il temuto attacco divenne realtà. Senza alcun preavviso, lo spietato e guerrafondaio



Gli Yar sfruttano le proprie forze, l'incompleto cannone Zorlon e la propria limitata conoscenza del nemico per preparare azioni di contrattacco. Quale recluta degli Yar, tu svolgi un ruolo essenziale in queste azioni. La tua missione con-

siste nell'apprendere la Terminologia e di utilizzarla validamente aiutando gli Yar ad elaborare una strategia controffensiva e partecipando come esperto combattente alle varie battaglie.



TERMINOLOGIA

YAR

Simulatore di mosca comandato direttamente dal giocatore

MISSILE AD ENERGIA

Ordigno lanciato dagli Yar per eliminare le celle

QOTILE

Oggetto tipo laser situato alla destra dello schermo, dietro lo scudo

SCUDO

Barriera o schermo di energia, composto di celle, la cui funzione è di proteggere il Qotile

CELLE

Elementi di cui è composto lo scudo

MISSILE DISTRUTTORE

Missile guidato lanciato dal Qotile per distruggere gli Yar

CANNONE ZORLON

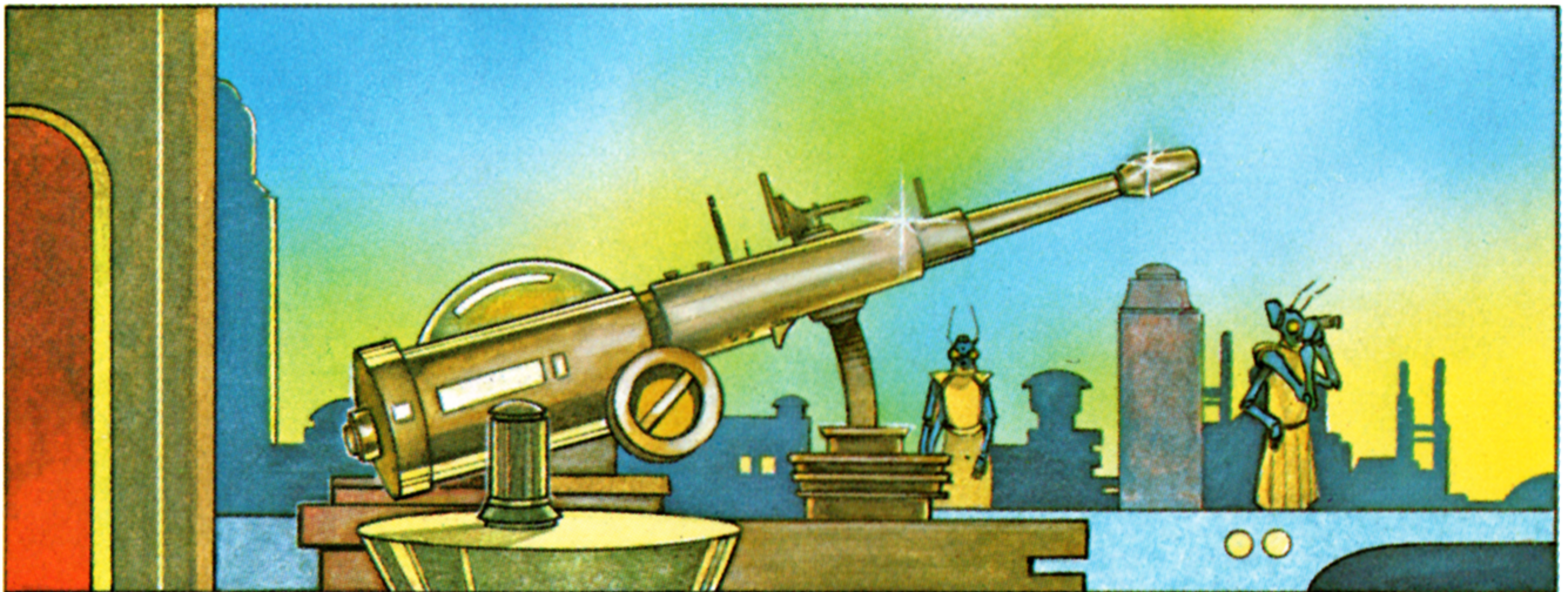
Palla infuocata e scintillante a pulsazioni che appare alla sinistra dello schermo e lo attraversa orizzontalmente

SPIRALE

Proiettile a girandola sparato dal Qotile per distruggere gli Yar

ZONA NEUTRALE

Sentiero ricco di colore e brillante al centro del campo da gioco. Quando si trovano in questa zona, gli Yar non possono azionare i comandi del fuoco e sono insensibili ai missili distruttori, ma possono essere annientati da una spirale.

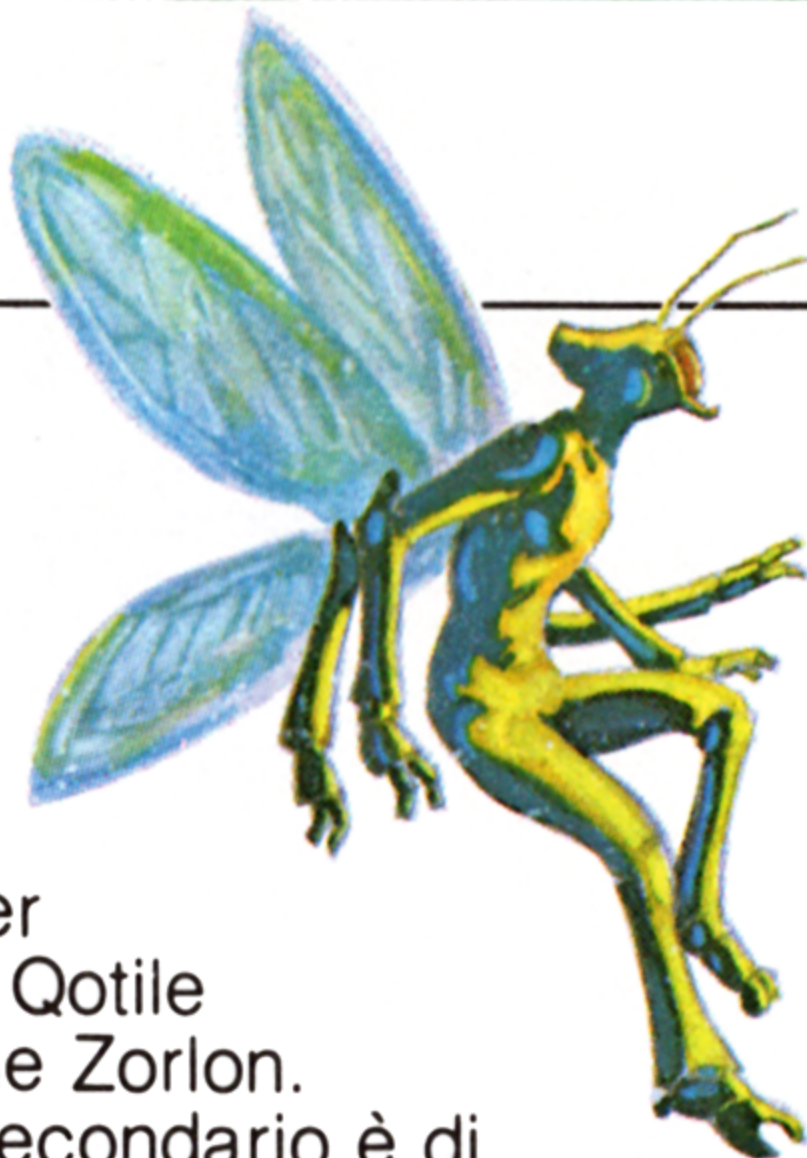


SVOLGIMENTO DEL GIOCO

L'obiettivo principale del gioco è di aprire una breccia nello scudo in modo da poter distruggere il Qotile con il cannone Zorlon.

L'obiettivo secondario è di ottenere il punteggio più alto possibile. Per la spiegazione degli oggetti che si trovano sul campo da gioco, vedi la **Figura 1**.

Lo scudo è formato dalla superficie rossa di fronte alla base del Qotile, superficie che può assumere la for-



ma di un arco oppure di un rettangolo mobile.

Lo scudo è costituito da numerose celle. Il ricognitore dello Yar può distruggerle mediante il lancio di missili ad energia da qualsiasi punto del campo da gioco, oppure ingoiandole quando entra in diretto contatto con esse. (Anche il cannone Zorlon può essere utilizzato per demolire le celle, ma in tal caso si spreca un'arma particolarmente potente.)

NOTA: Per imparare a comandare lo Yar e familiarizzarti con altri aspetti del gioco, leggi atten-

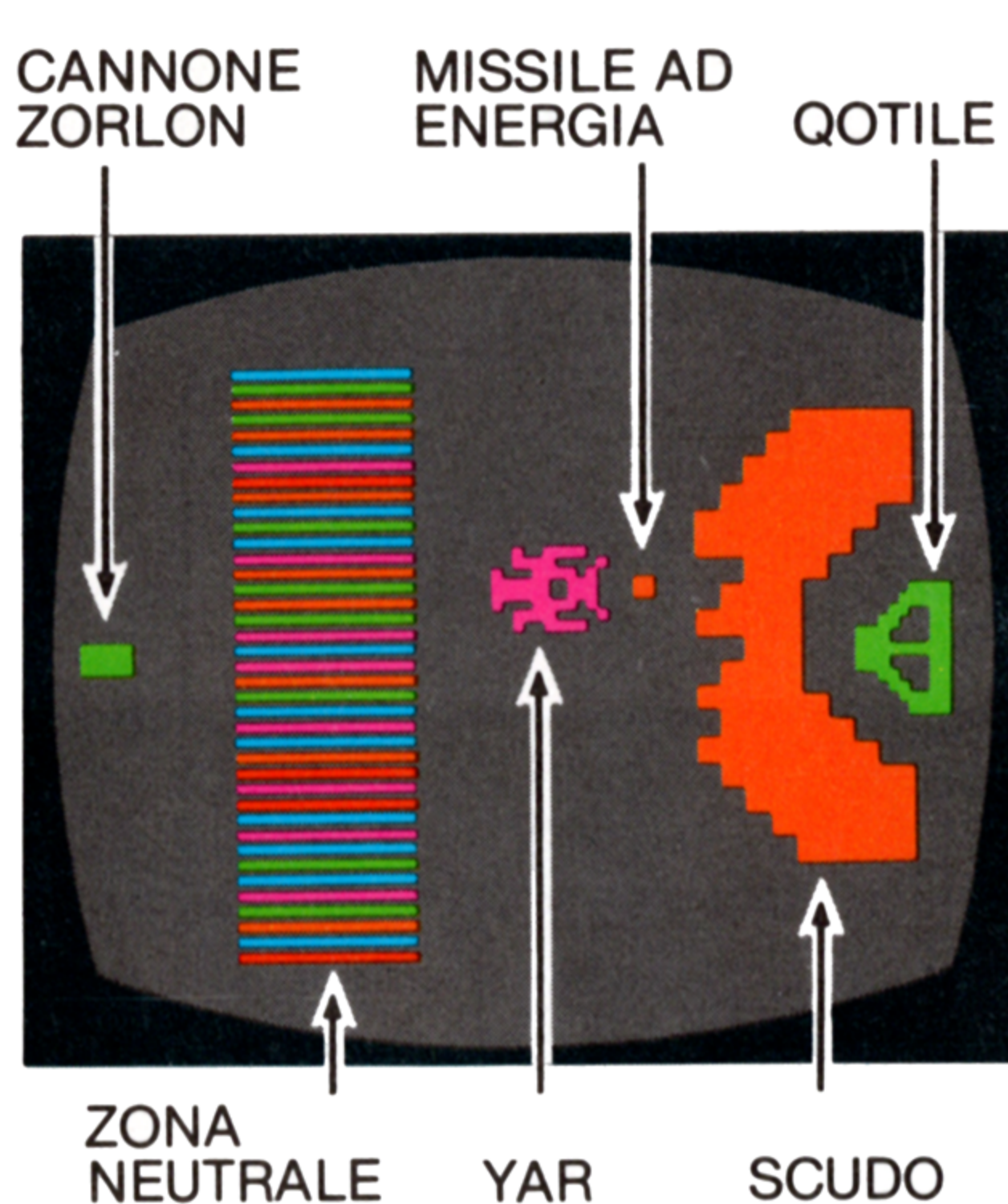


FIGURA 1

tamente COME SI USANO COMANDI.

Una volta aperto un varco attraverso lo scudo, per distruggere il Qotile bisogna servirsi del cannone Zorlon. Per far apparire il cannone, lo Yar può divorare una cella oppure passare sul Qotile (vedi VARIAZIONI DI GIOCO, per maggiori particolari sui **Giochi 6 e 7, I SOMMI YAR**).

Il cannone Zorlon appare alla sinistra del campo da gioco e si sposta sulla stessa direttrice dello Yar, il che significa che lo Yar si trova nella linea di tiro del cannone. Per tale motivo è importante puntare sul Qotile, fare fuoco e allontanarsi immediatamente.



Il Qotile è dotato di due tipi di armi: missili distruttori e spirali.



MISSILE DISTRUTTORE



SPIRALE

I missili distruttori vengono lanciati uno alla volta a ripetizioni e con ritmo più o meno costante. Lo Yar deve fare di tutto per schivarli.

Di tanto in tanto, il Qotile si trasforma in spirale, che si avvolge e si precipita contro lo Yar.

Per distruggere la spirale, il cannone Zorlon deve colpirla mentre si trova alla base oppure in volo. La spirale diventa tanto più pericolosa quanto più aumenta il punteggio di un giocatore (vedi PUNTEGGIO).

Il sentiero brillante al centro dello schermo costituisce la zona neutrale, che protegge lo Yar dai missili distruttori ma non anche dalle spirali. Quando si trova in questa zona, lo Yar non può lanciare nessun missile ad energia in dotazione.

Quando viene colpito da un missile distruttore, da una spirale o dal proprio cannone Zorlon, lo Yar muore. Ciascun giocatore dispone di quattro Yar (cioè turni di gioco), e può guadagnarne degli altri: vedi PUNTEGGIO.

COME SI USANO I COMANDI

Con questa cartuccia Game Program™ ATARI® si usano i comandi a cloche. Assicurati che i relativi cavi siano saldamente inseriti nelle prese a jack sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona si usa il comando a cloche inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori particolari, vedi il Manuale de istruzioni del Video Computer System™.

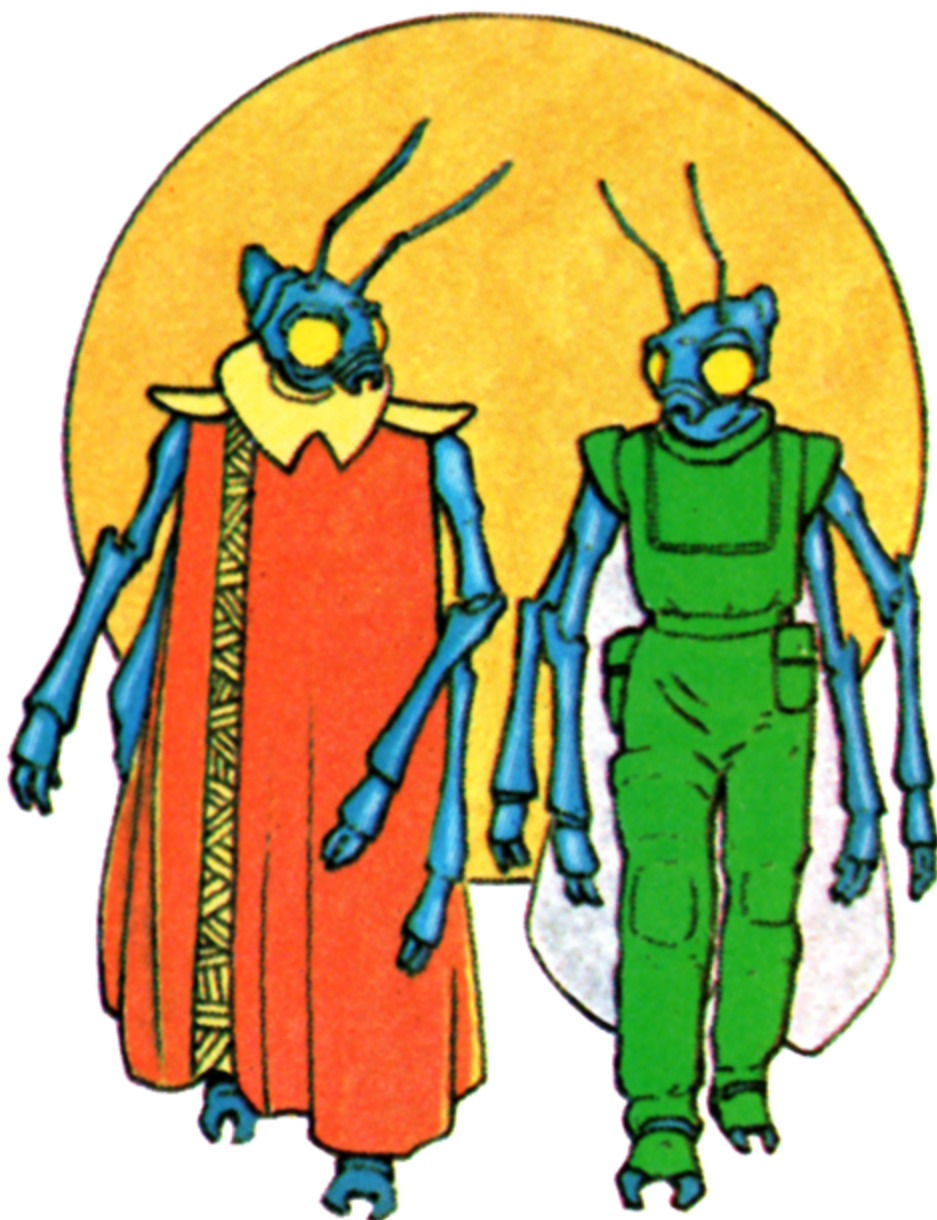


COME SI MANOVRA LO YAR

Lo Yar si sposta in qualsiasi direzione viene spinta la cloche del comando. Lo schermo si "avvolge" dall'alto in basso e quindi dal basso in alto, il che significa che quando fai uscire lo Yar dalla cima dello schermo, esso ricompare dal fondo e viceversa.

Il pulsante rosso di comando del "fuoco" ha due distinte funzioni: lanciare un missile ad energia nella direzione in cui è puntato lo Yar, oppure azionare il cannone Zorlon quando quest'ultimo è visualizzato sullo schermo. (**NOTA:** I particolari relativi all'uso del cannone sono precisati nella SVOLGIMENTO DEL GIOCO.)

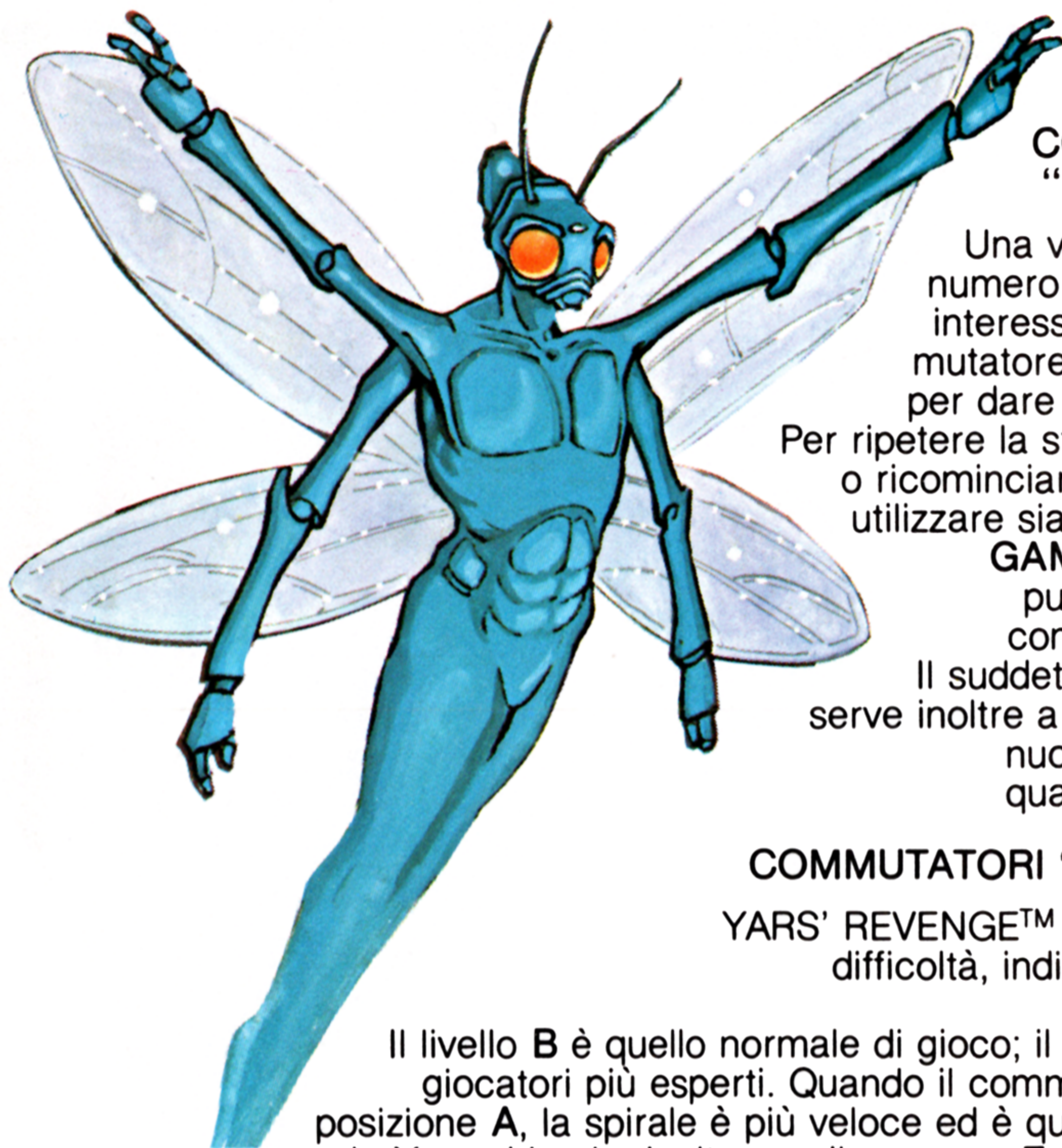
Il pulsante rosso serve inoltre per ricominciare un turno o un gioco. Premilo al termine di ciascun turno per cominciare una nuova "vita" e al termine di un gioco se desideri ripetere la stessa variazione.



COMANDI DELLA CONSOLE

COMMUTATORE "GAME SELECT"

Il commutatore **GAME SELECT** serve per impostare il numero del gioco che si desidera giocare (per la descrizione delle variazioni e l'indicazione del relativo numero, vedi **VARIAZIONI DI GIOCO**). Il suddetto numero appare al centro dello schermo.



COMMUTATORE "GAME RESET"

Una volta impostato il numero del gioco che ti interessa, premi il commutatore **GAME RESET** per dare inizio all'azione. Per ripetere la stessa variazione o ricominciare da capo, puoi utilizzare sia il commutatore **GAME RESET** sia il pulsante rosso del comando a cloche. Il suddetto commutatore serve inoltre a cominciare una nuova variazione in qualsiasi momento.

COMMUTATORI "DIFFICULTY"

YARS' REVENGE™ ha due livelli di difficoltà, indicati con **A** e **B**.

Il livello **B** è quello normale di gioco; il livello **A** è per i giocatori più esperti. Quando il commutatore è nella posizione **A**, la spirale è più veloce ed è quindi più difficile per lo Yar schivarla. Inoltre, se il cannone Zorlon e il missile distruttore vengono a contatto, si distruggono reciprocamente.

Nelle versioni per un solo giocatore si usa il commutatore **LEFT DIFFICULTY**; in quelle per due persone, il giocatore di sinistra utilizza il commutatore **LEFT DIFFICULTY** e il giocatore di destra si serve del commutatore **RIGHT DIFFICULTY**.

COMMUTATORE "TV TYPE"

Questo commutatore va portato nella posizione **COLOR** se si usa un televisore a colori e nella posizione **B-W** se il televisore è in bianco e nero.

VARIAZIONI DI GIOCO

GIOCO 0

È la versione più semplice e quindi particolarmente adatta per bambini piccoli. Lo scudo si presenta in una sola configurazione e il missile distruttore è lento.

GIOCO 1

È la versione per due persone del **Gioco 0**.

GIOCO 2

Questa variazione rappresenta il gioco "normale", con due configurazioni di scudo alternate, missile distruttore e spirale a velocità normale.

GIOCO 3

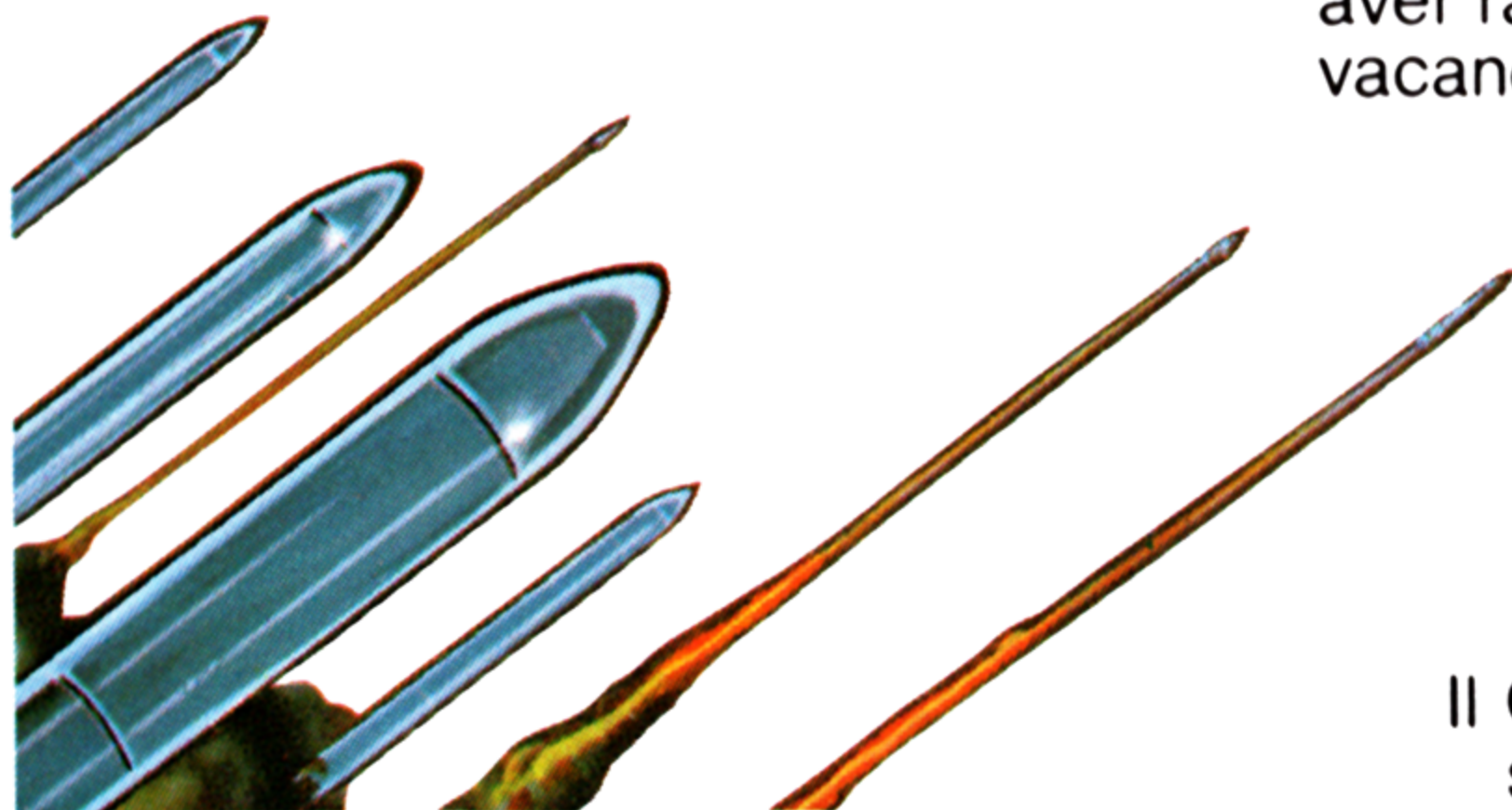
È la versione per due persone del **Gioco 2**.

GIOCO 4

Questa variazione comprende il cannone Zorlon, che rimbalza sullo scudo (attenzione, però, perché può colpirti nella traiettoria di ritorno!). Lo scudo si presenta in due configurazioni e il missile distruttore e la spirale volano a velocità normale.

GIOCO 5

È la versione per due persone del **Gioco 4**.



I SOMI YAR: Giochi 6 e 7

I SOMMI YAR è una variazione che comprende un cannone Zorlon rimbalzante, ed altre insolite caratteristiche di gioco che la distinguono dalle altre versioni.

Anzitutto, per far comparire il cannone Zorlon devi far rimbalzare lo Yar sul lato sinistro dello schermo. Per far fuoco con il cannone ti servono cinque TRON, cioè unità di energia che ottieni come appresso indicato:

1. Quando "mangi" una cella dello scudo: 1 TRON
2. Quando tocchi il Qotile: 2 TRON
3. Quando prendi al volo un proiettile del cannone Zorlon dopo che rimbalza sullo scudo: 4 TRON

Se lo YAR rimbalza sul lato sinistro con meno di cinque TRON, non ottiene un tiro col cannone ma non perde nemmeno i TRON in suo possesso (li perde invece ogni volta che viene distrutto). Ogni Yar può accumulare un massimo di 225 TRON e se tenta di prenderne un altro dopo aver raggiunto tale cifra, i TRON provocano un corto circuito e lo YAR li perde tutti. Il numero dei TRON accumulati non viene visualizzato sullo schermo, ma i ricognitori dello Yar lo sanno per istinto.

Il **Gioco 6** è la versione per una sola persona dei SOMMI YAR.

PUNTEGGIO

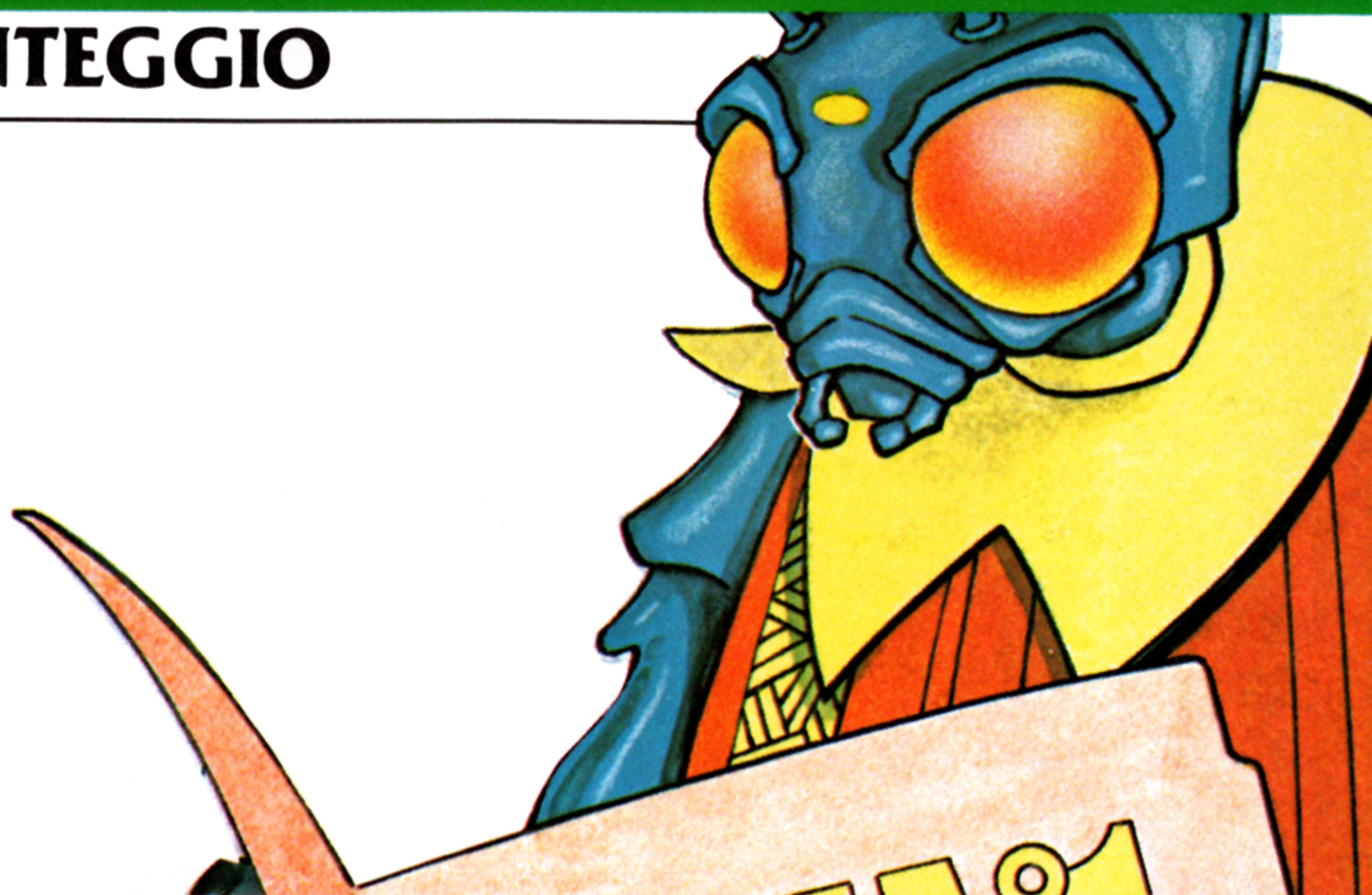


TABELLA DEI PUNTI ASSEGNATI		
ATTIVITÀ	PUNTI	PREMIO
Cella colpita dal missile	69	
Cella divorata dallo Yar	69	100 punti
Qotile distrutto	1000	
Spirale distrutta da ferma	2000	
Spirale distrutta in volo	6000	Una vita in più

PARTICOLARITÀ DI GIOCO AGLI ALTI PUNTEGGI	
PUNTI	ATTIVITÀ
70.000	La spirale si presenta con frequenza tripla e talvolta fa fuoco istantaneamente. Lo scudo diventa blu.
150.000	La spirale ritorna alla frequenza normale, ma rimarrà in aria per colpirti. Lo scudo diventa grigio.
230.000	La spirale si presenta nuovamente con frequenza tripla e talvolta fa fuoco istantaneamente. Lo scudo diventa rosa.

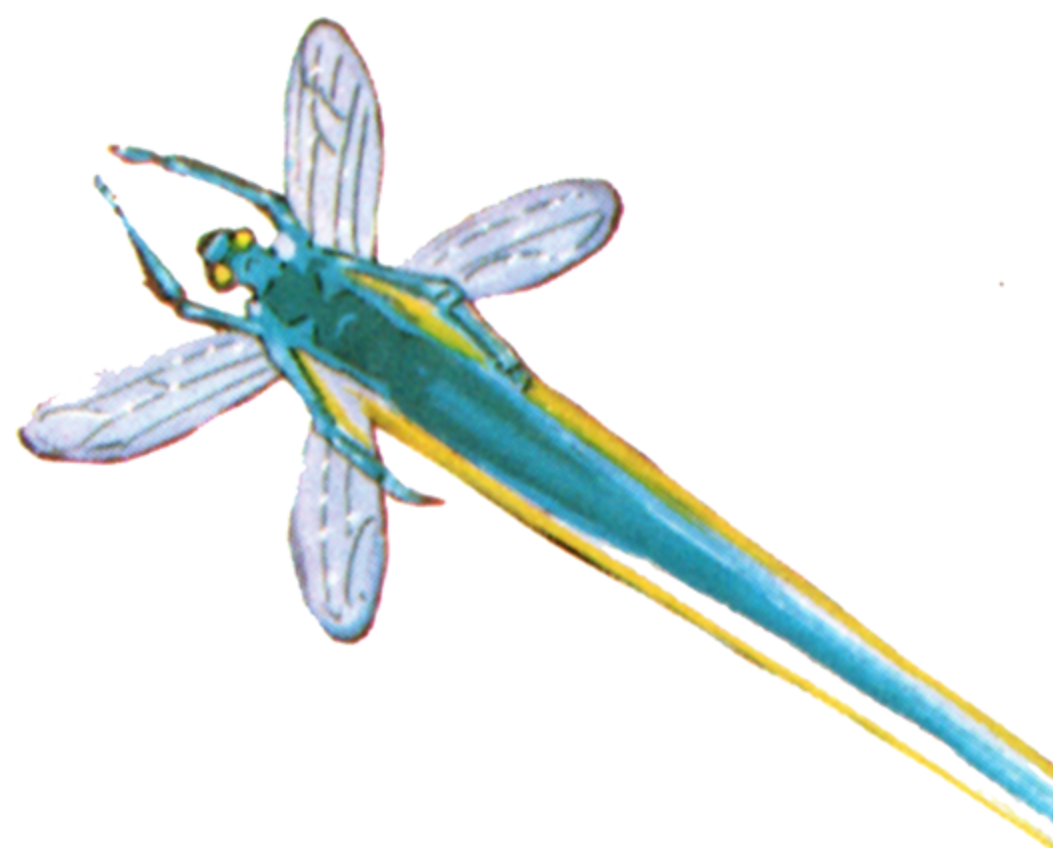
UTILI SUGGERIMENTI

Quando distruggi un Qotile o una spirale, si ha un'esplosione, durante la quale lo Yar resta sullo schermo. Approfitta di questa occasione per piazzare nuovamente lo Yar in vista del successivo attacco.

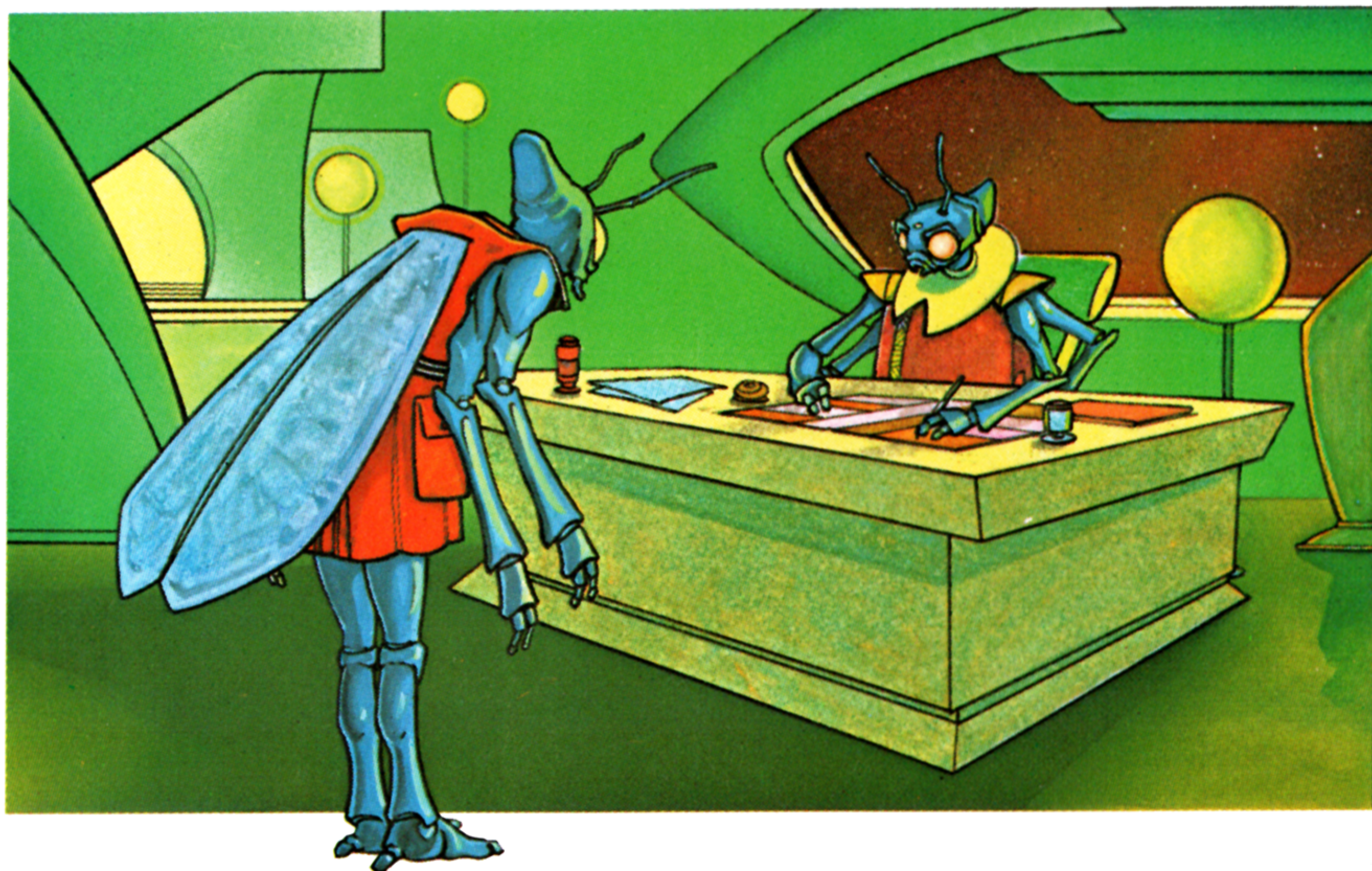
Il Qotile cambia continuamente di colore. La sequenza dei vari colori ti permette di prevedere la comparsa della spirale e ti avverte in tempo di preparare il tuo piano di attacco e difesa.

Se voli sopra il Qotile mentre si trasforma in spirale, ne verrai distrutto: devi quindi essere prudente.

I **Giochi 0 e 1** sono variazioni particolarmente facili. Non scoraggiarti invece se troverai il **Gioco 2** difficile da dominare, perché si tratta di una versione molto più avanzata e impegnativa.



Quando ritieni di essere diventato un vendicatore temibile, porta il commutatore di difficoltà su **A** e cimentati nei Sommi Yar.



7 JUEGOS VIDEO

YARS' REVENGE™

CARACTERISTICA ESPECIAL

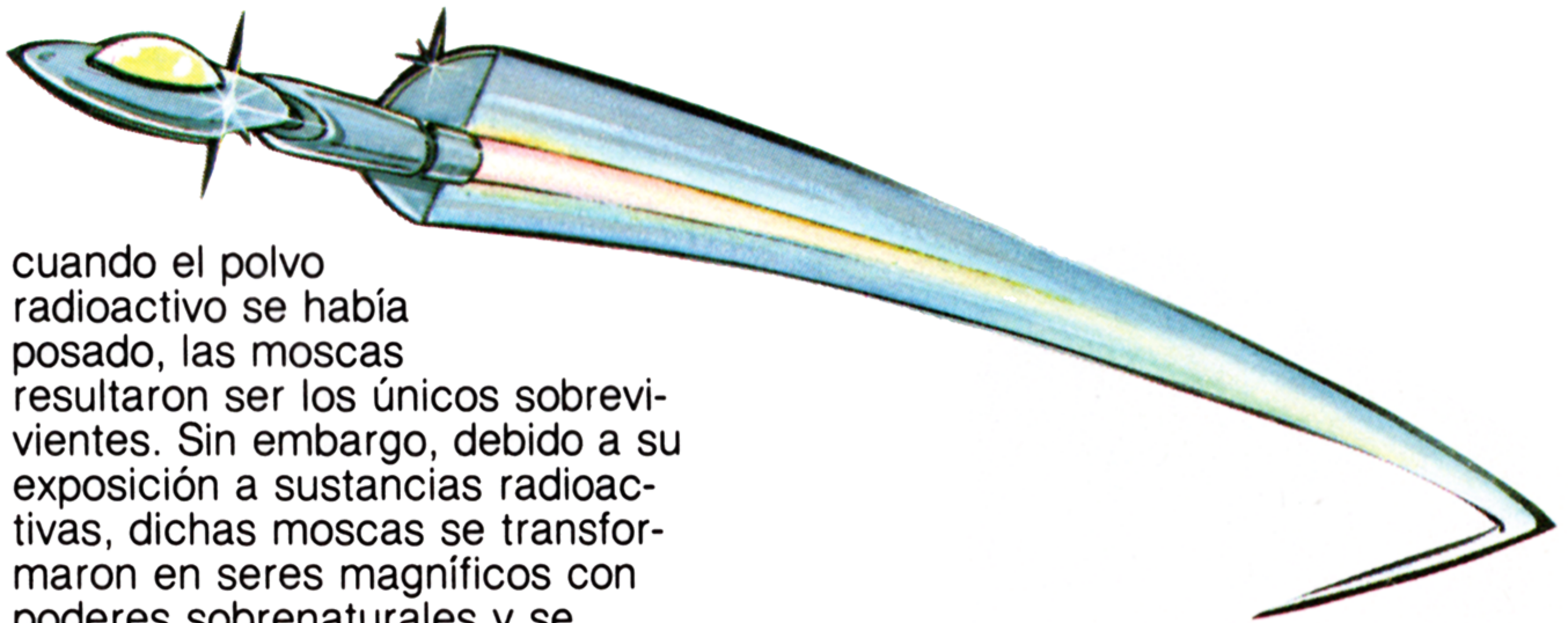
Este Game Program™ cuenta con versiones adicionales para niños pequeños.

NOTA: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI Video Computer System™.

HISTORIA DE LOS YAR

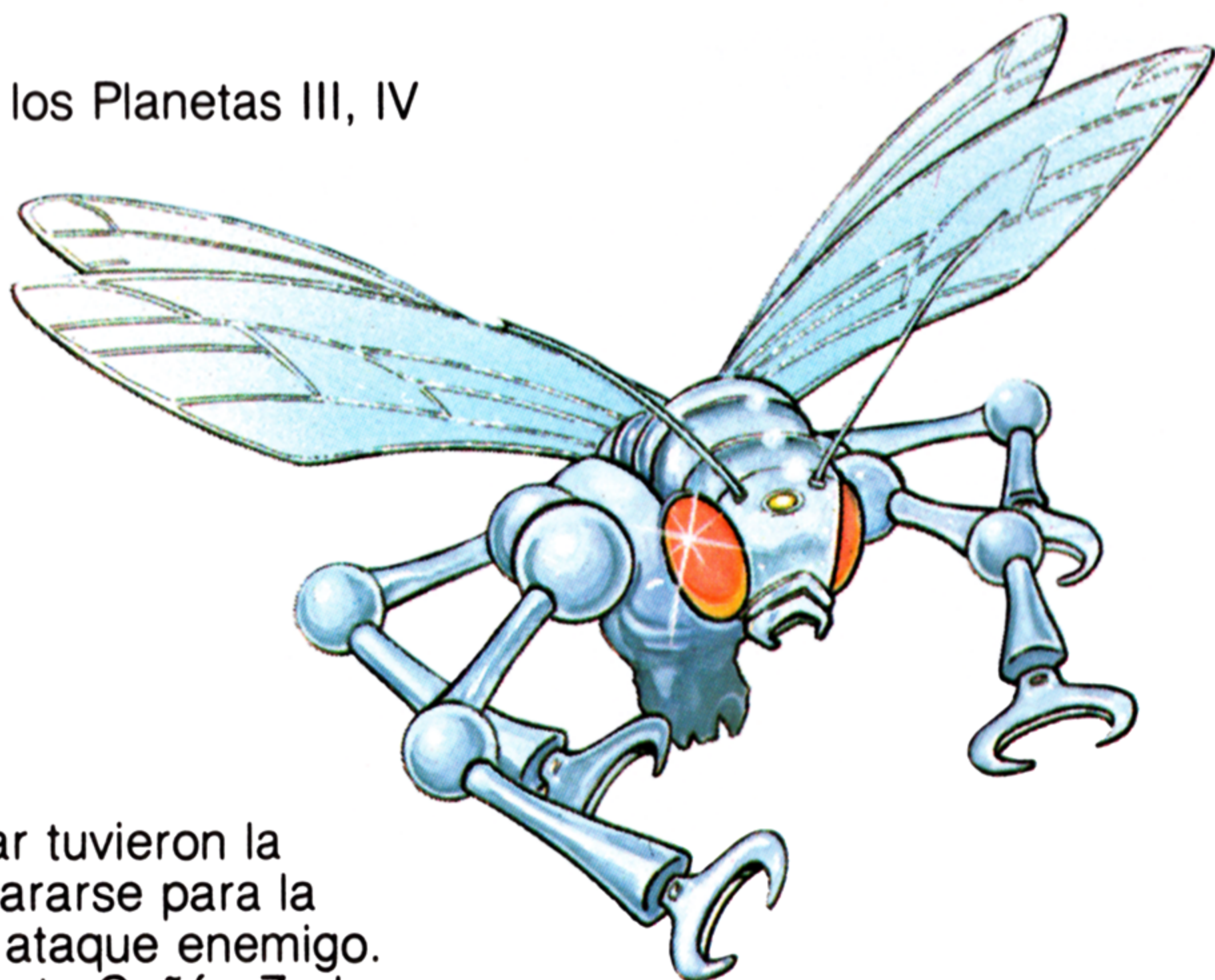
Por increíble que parezca, los Yar en realidad son descendientes de la mosca común del planeta Tierra. Los primeros antepasados de los Yar se lanzaron al espacio viajando de parásitos en una canasta de víveres a bordo de una nave espacial estelar. Esta se estrelló, y

y estaban en vías de fabricarlo cuando el temido ataque se hizo realidad. Sin previo aviso, el despiadado y belicoso Qotilo atacó el cuarto planeta de los Yar y lo destruyó completamente. Desde aquel día infame, el primer objetivo de los Yar ha sido expulsar al Qotilo antes que se pierdan más planetas y más Yar.



cuando el polvo radioactivo se había posado, las moscas resultaron ser los únicos sobrevivientes. Sin embargo, debido a su exposición a sustancias radioactivas, dichas moscas se transformaron en seres magníficos con poderes sobrenaturales y se autonombraron los "Yar".

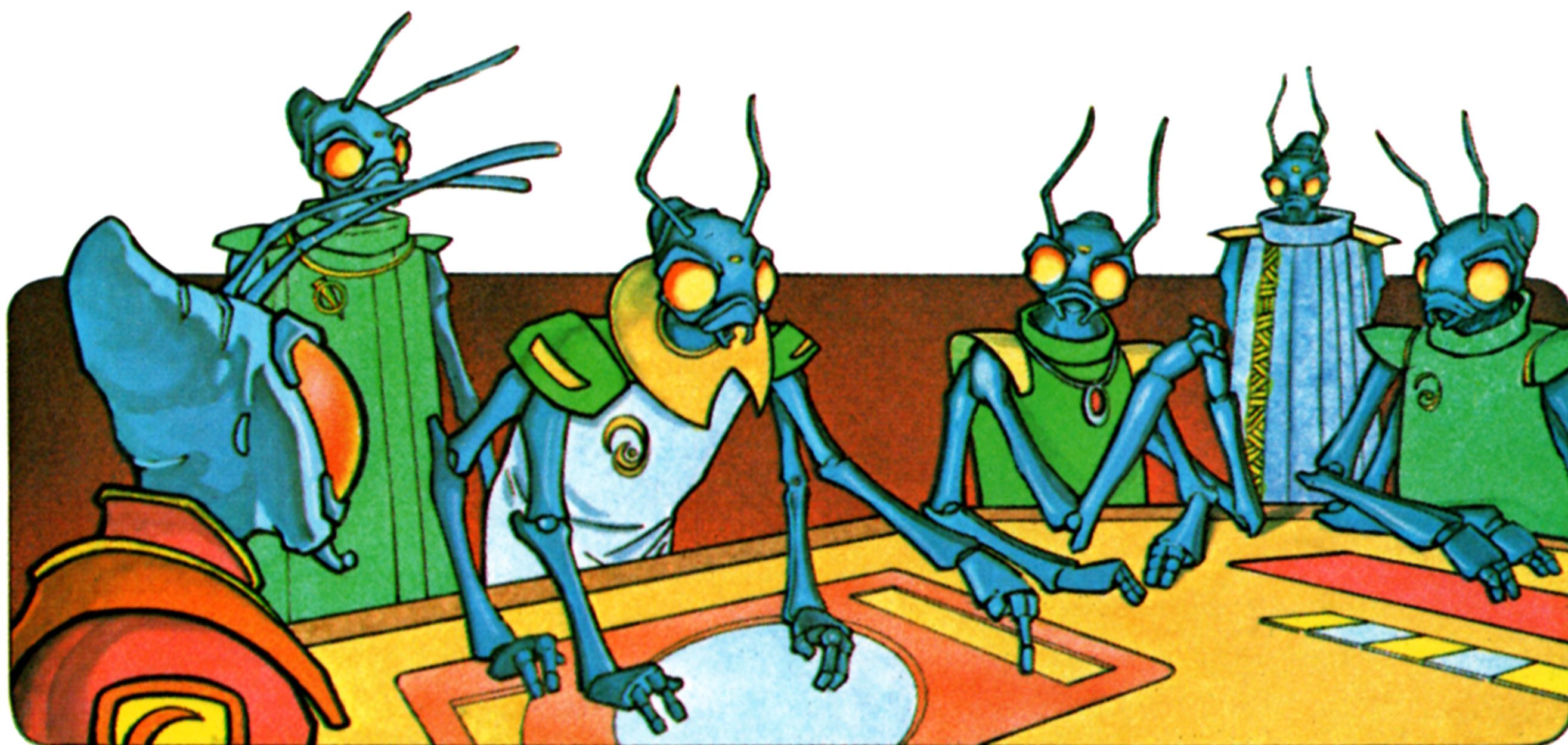
Los Yar poblaron los Planetas III, IV y V en el sistema solar Razak. Establecieron comunidades ordenadas y productivas, y, por un tiempo, vivieron en paz.



Por suerte, los Yar tuvieron la previsión de prepararse para la posibilidad de un ataque enemigo. Diseñaron el potente Cañón Zorlon

Los Yar utilizan sus fuerzas, su Cañón Zorlon todavía sin acabar y sus conocimientos limitados acerca del enemigo para planear contraataques. Como recluta de los Yar, Ud. desempeñará un papel

importantísimo en dichos contraataques. Su misión consiste en aprender la Terminología y aprovecharla al ayudar a los Yar en la elaboración de su estrategia y al participar como guerrero experto en las batallas.



TERMINOS

YAR

Simulador de mosca bajo el control directo del usuario

PROYECTIL ENERGETICO

Proyectil disparado por el Yar, destruye células

QOTILO

Objeto tipo láser que aparece en el lado derecho de la pantalla, detrás del escudo

ESCUDO

Escudo de energía, compuesto de células, que protege al Qotilo.

CELULAS

Elementos del escudo

PROYECTIL DESTRUCTOR

Proyectiles dirigidos que el Qotilo emite para destruir a los Yar

CAÑON ZORLON

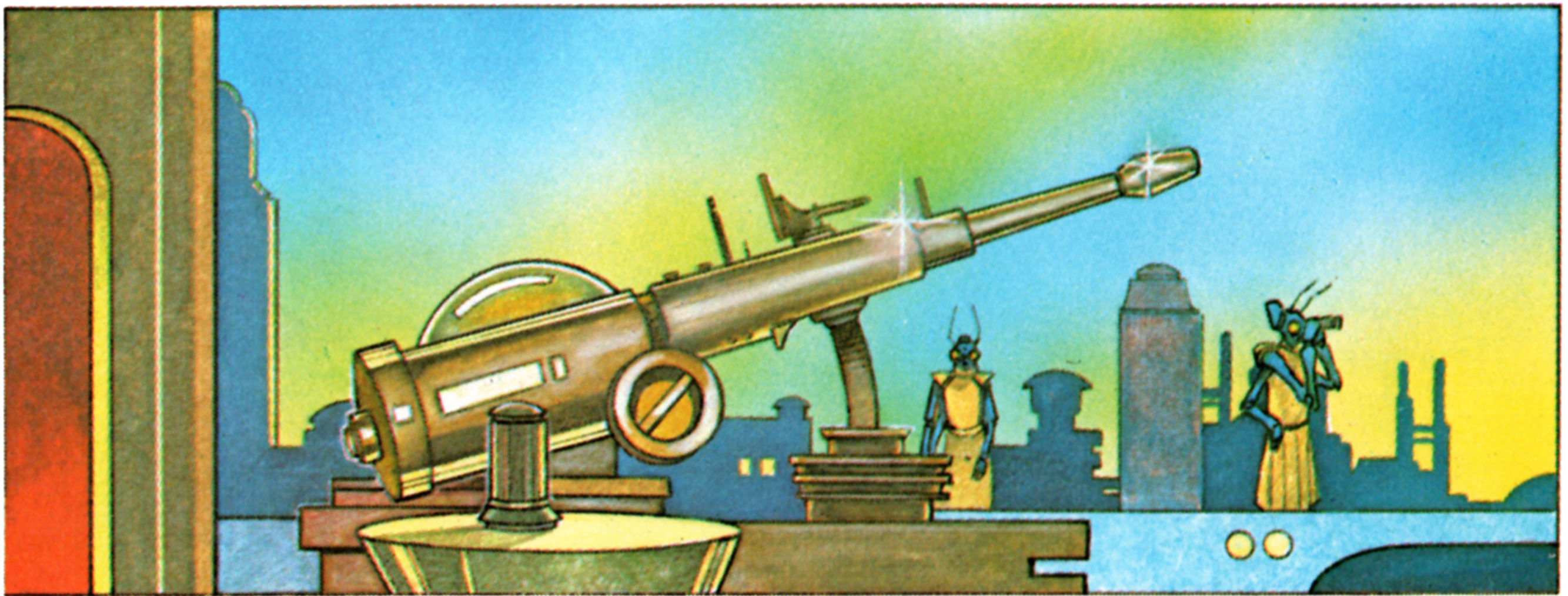
Bola de fuego palpitante y centelleante que aparece en la parte izquierda de la pantalla y cruza la pantalla horizontalmente.

TORBELLINO

Rueda giratoria que se mueve en remolinos. La dispara el Qotilo para destruir a los Yar.

ZONA NEUTRAL

Sendero brillante y relumbrante situado en el centro del campo de juego. Cuando los Yar se encuentran en esta zona, no pueden ejecutar las órdenes de fuego, y los proyectiles destructores no pueden dañarlos. Sin embargo, los Yar pueden ser destruidos por un Torbellino en la zona.

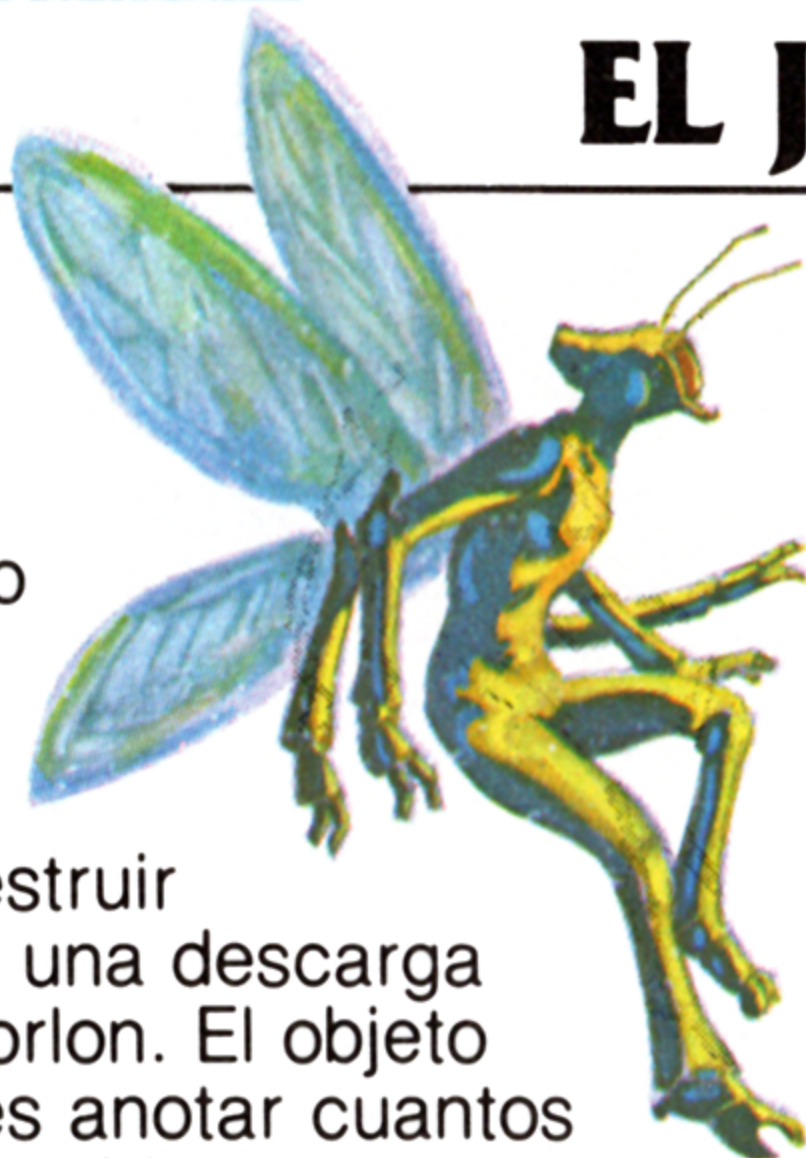


EL JUEGO

El objeto principal de este juego es abrir una senda a través del Escudo, y destruir al Qotilo con una descarga del Cañón Zorlon. El objeto secundario es anotar cuantos puntos sea posible.

Ver la **Figura 1** para obtener una explicación de los objetos en el campo de juego.

El escudo está formado por el área roja situada frente a la base del Qotilo. Aparece en una de dos for-



mas: como un aro o como un rectángulo variable. Algunos juegos tienen sólo un tipo de escudo, otros tienen ambos.

El escudo se compone de dos células. El explorador Yar puede destruir esas células disparándoles con sus proyectiles energéticos desde cualquier posición en el campo de juego, o devorándolas por contacto directo. (Se puede usar el Cañón Zorlon para demoler las células, pero ello sería el desperdicio de un arma poderosa.)

NOTA: Asegúrese de leer USO DE LOS MANDOS, para aprender a controlar a los Yar y conocer otros aspectos del juego.

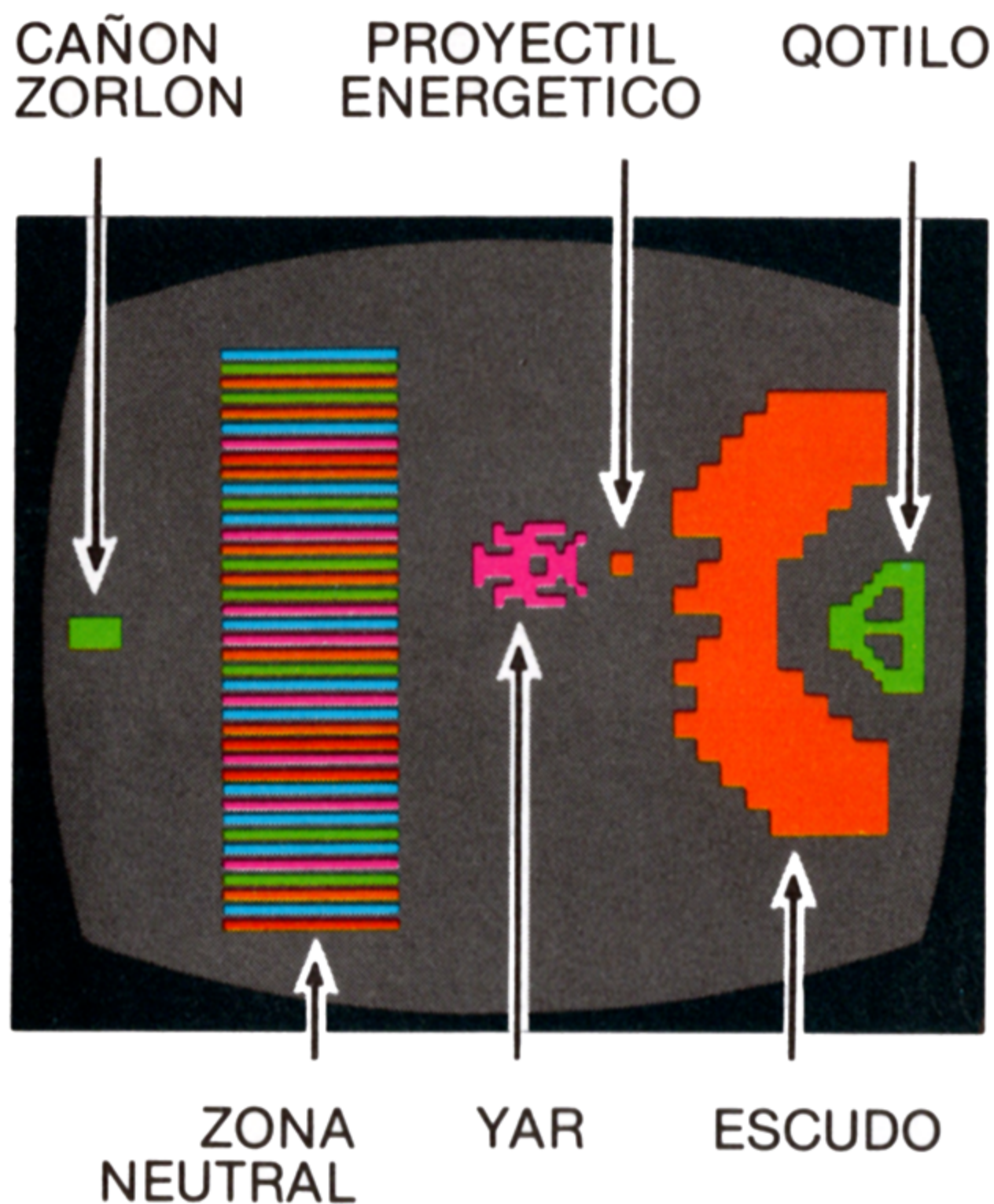


FIGURA 1

Una vez que se ha abierto una senda a través del Escudo, se debe usar el Cañón Zorlon para destruir al Qotilo. A fin de llamar el Cañón, el Yar puede comerse una célula, o pasar por encima del Qotilo. (Ver VARIANTES DEL JUEGO, para encontrar más detalles sobre cómo jugar LOS YAR SUPREMOS, Juegos 6 y 7).

El Cañón Zorlon aparece en la parte izquierda del campo de juego, y se mueve en una línea directa con el Yar. Esto significa que el Yar se encuentra en su línea de fuego. Por tanto, es importante apuntar el Cañón hacia el Qotilo, dispararlo, y ¡quitarse del camino rápidamente!



PROYECTIL DESTRUCTOR



TORBELLINO

El Qotilo dispara dos armas: los Proyectiles Destructores y los Torbellinos. Los Proyectiles Destructores vienen, uno tras otro, en una corriente más o menos constante. El Yar debe hacer lo posible por esquivarlos.

El Qotilo se transforma de vez en cuando en Torbellino. Este Torbellino se enrosca y corre tras del Yar.

El Cañón Zorlon puede destruir a un Torbellino, golpeándolo dentro del área de su base, o en el aire. Conforme aumentan los puntos de un jugador, el Torbellino se vuelve más y más peligroso. (Ver PUNTAJE.)

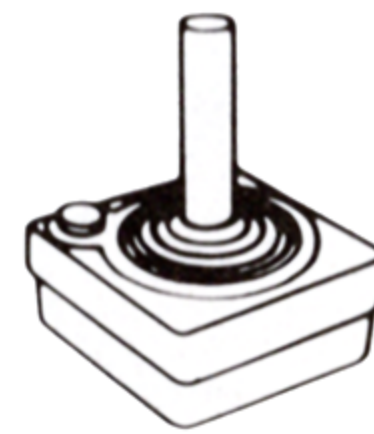
La senda centelleante que aparece en el centro de la pantalla es la Zona Neutral. Esta área protege al Yar contra los proyectiles destructores, pero no contra los Torbellinos. Mientras se encuentra en la Zona Neutral, un Yar no puede disparar ninguno de sus propios

Proyectiles Energéticos. Un Yar muere al recibir el golpe de un Proyectil Destructor, un Torbellino, o de su propio Cañón Zorlon. Cada jugador tiene cuatro Yar (turnos) para jugar este juego. Se pueden ganar Yar adicionales. Ver PUNTAJE.

USO DE LOS MANDOS

Use las palancas de mando con este cartucho Game Program™ de ATARI®. Asíguese de conectar los cables de la palanca de mando firmemente en los enchufes de mando en la parte posterior de su juego de Video Computer System™ de ATARI. Para los juegos de una persona, enchufe la palanca de mando en el enchufe de mando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**). Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Ver el Manual del Propietario para más detalles.

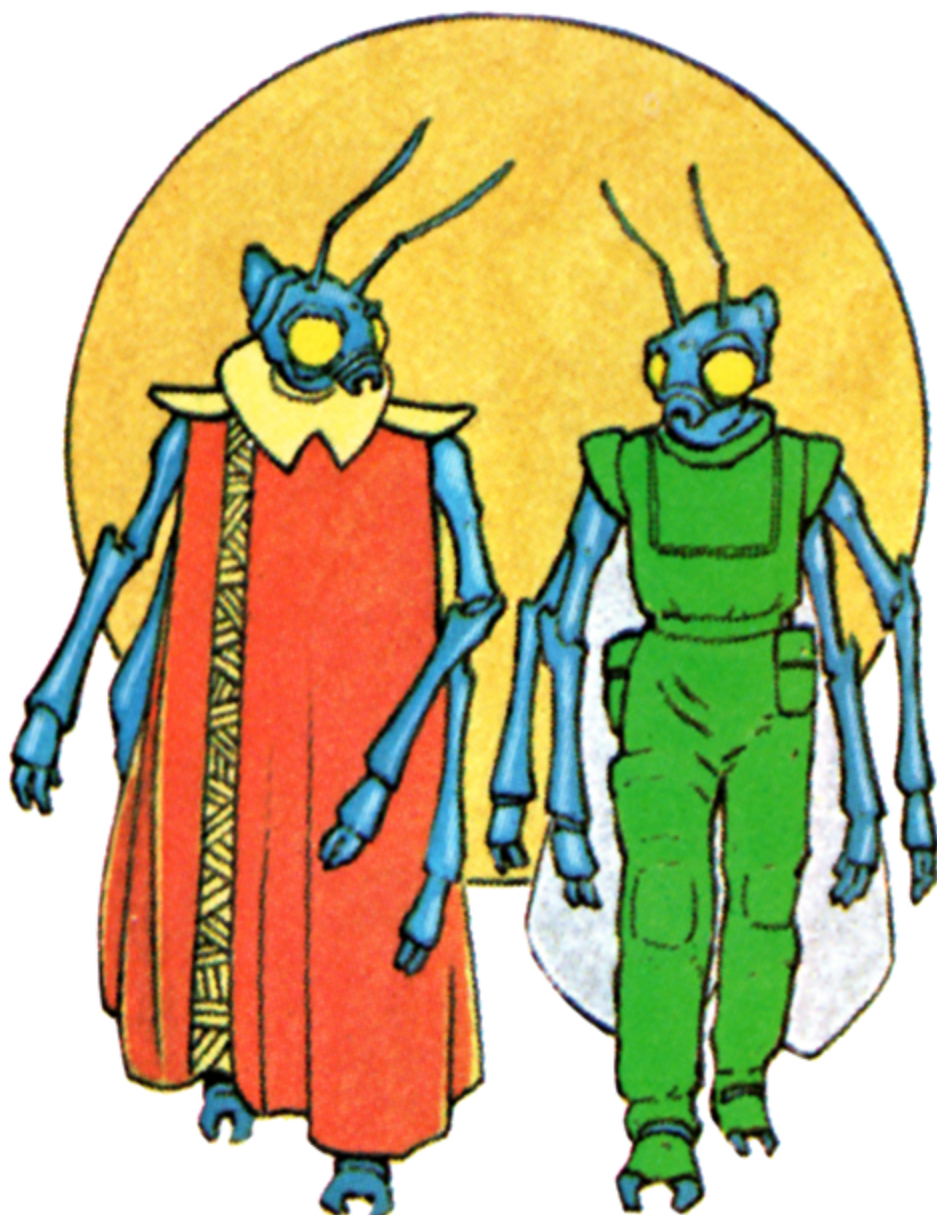


CONTROL DEL YAR

El Yar se moverá en la dirección que se empuje la palanca de mando. La pantalla es del tipo "sin fin" con una representación visual que se desplaza desde la parte superior a la parte inferior, y viceversa. Esto significa que si Ud. hace que el Yar desaparezca por la parte superior de la pantalla, éste aparecerá al pie, y viceversa.

El botón rojo de "fuego" tiene dos funciones diferentes de disparo: disparará un Proyectil Energético en la dirección que apunte el Yar, o pondrá en operación el Cañón Zorlon cuando está en la pantalla. (**NOTA: EL JUEGO**, ofrece información sobre la operación del Cañón.)

El botón rojo se usa para recomenzar los turnos y los juegos. Oprímalo después de cada turno para comenzar una nueva "vida". Oprímalo al terminar un juego si desea jugar la misma versión nuevamente.



LOS MANDOS DE LA CONSOLA

SELECTOR DE JUEGO (GAME SELECT)

Oprima el selector de juego (**GAME SELECT**) para escoger la variante del juego que desee. (Para más información, consulte **VARIANTES DEL JUEGO Y PUNTAJE**, números de los juegos y descripciones.) El número de la variante del juego aparece en el centro de la pantalla.

SELECTOR DE REPOSICION DE JUEGO (GAME RESET)

Una vez que haya seleccionado el número del juego que desee, apriete el selector de reposición de juego (**GAME RESET**) para comenzar el juego. Para recomenzar el mismo juego, se puede oprimir el selector de reposición de juego (**GAME RESET**) o el botón rojo de la palanca de mando. Se puede usar el selector de reposición de juego para comenzar un nuevo juego en cualquier momento.

SELECTORES DE NIVEL DE DIFICULTAD (DIFFICULTY)

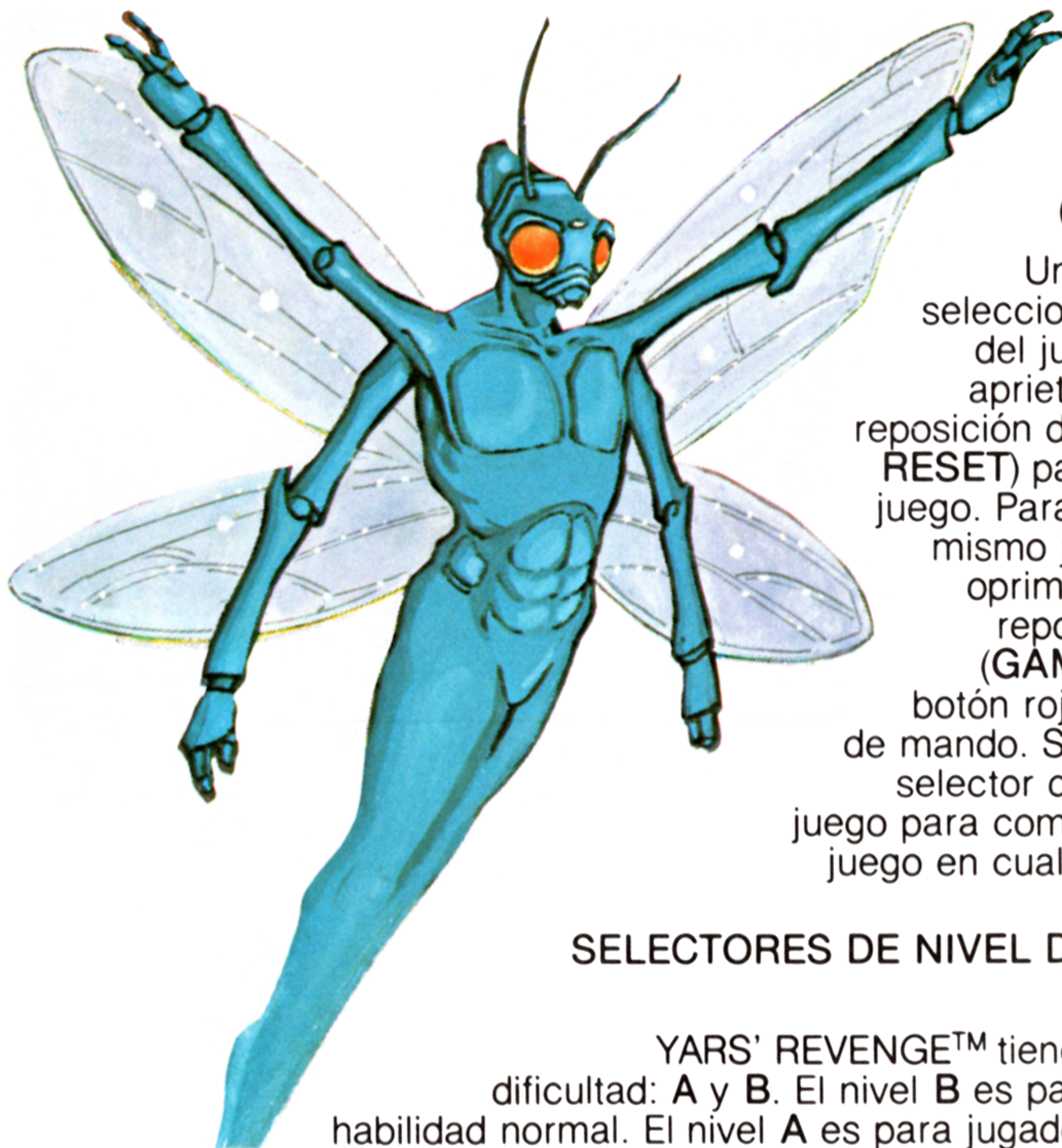
YARS' REVENGE™ tiene dos niveles de dificultad: **A** y **B**. El nivel **B** es para jugadores de habilidad normal. El nivel **A** es para jugadores avanzados.

Cuando este selector se mueve hacia el nivel **A**, el Torbellino acelera, lo cual hace más difícil que el Yar pueda esquivarlo. Además, si el Cañón Zorlon y el Proyectoil Destructor se tocan, se destruirán mutuamente.

En los juegos de una persona se usa el selector de dificultad izquierdo (**LEFT DIFFICULTY**). En los juegos de dos personas, el jugador de la izquierda usa el selector de dificultad izquierdo (**LEFT DIFFICULTY**), y el jugador de la derecha usa el selector de dificultad derecho (**RIGHT DIFFICULTY**).

SELECTOR DE TIPO TV (TV TYPE)

Si tiene un televisor a colores, mueva este selector a la posición **COLOR**; si su televisor es blanco y negro, mueva el selector a la posición **B/W**.



VARIANTES DEL JUEGO

JUEGO 0

Esta es la versión más simple, y es una buena variante del juego para los niños más jóvenes. Ofrece la configuración de un Escudo, y un Proyectoil Destructor lento.

JUEGO 1

Es igual al **Juego 0**, pero lo juegan dos personas.

JUEGO 2

Este es el juego "normal", con dos configuraciones alternas del escudo, ofreciendo además un Proyectoil Destructor y un Torbellino. Ambos se desplazan a velocidad normal.

JUEGO 3

Este juego es idéntico al **Juego 2**, pero lo juegan dos personas.

JUEGO 4

Este juego presenta un Cañón Zorlon que rebota después de entrar en contacto con el Escudo. (¡Cuidado! Le puede destruir a Ud. en su vuelo de regreso.) El Escudo tiene dos configuraciones, además de un Proyectoil Destructor y un Torbellino que vuelan a velocidad normal.

JUEGO 5

Este juego es idéntico a **Juego 4**, pero lo juegan dos personas.

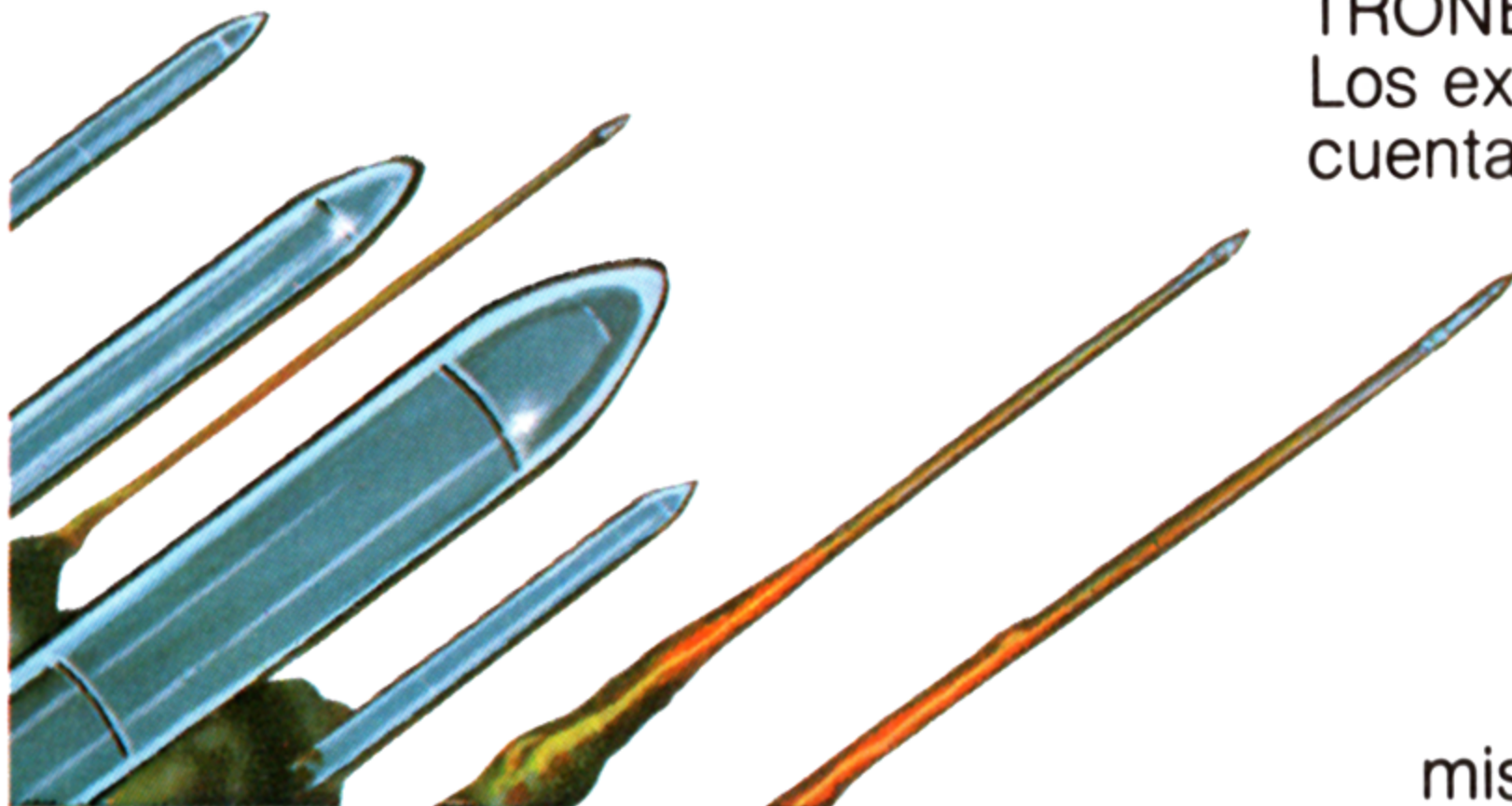
LOS YAR SUPREMOS: JUEGOS 6 Y 7

LOS YAR SUPREMOS ofrece un Cañón Zorlon que rebota, y además algunas extrañas variaciones que lo diferencian de otros juegos Yar.

En primer lugar, el Yar debe rebotar en el lado izquierdo de la pantalla para que aparezca el Cañón Zorlon. Se necesitan cinco TRONES para disparar el Cañón. Los TRONES son unidades de energía que se pueden obtener de la siguiente manera:

1. Por comerse una célula del Escudo: 1 TRON
2. Por tocar el Qotilo: 2 TRONES
3. Por atrapar un disparo del Cañón Zorlon que ha rebotado en el Escudo: 4 TRONES

Si un Yar rebota en el lado izquierdo con menos de cinco TRONES, no gana un disparo pero tampoco pierde los TRONES que ya tiene. (Cada vez que se destruye un Yar, se pierden los TRONES.) Cada Yar tiene una capacidad de 225 TRONES. Si un Yar trata de acumular más de 255 TRONES, éstos se cortocircuitarán y el Yar los perderá todos. La cuenta de los TRONES no aparece en la pantalla. Los exploradores Yar llevan esa cuenta instintivamente.



El **Juego 6** es la versión de YAR SUPREMOS para un jugador. El **Juego 7** es el mismo juego para dos personas.

PUNTAJE



TABLA DE PUNTAJE

ACTIVIDAD	PUNTOS	DIVIDENDOS
Célula alcanzada por un Proyectoil	69	
Célula devorada por un Yar	69	100 puntos
Qotilo destruido	1000	
Torbellino destruido en su base	2000	
Torbellino destruido en el aire	6000	vida adicional

CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS DE PUNTAJE ALTO:

PUNTOS	ACTIVIDAD
70.000	El Torbellino triplica su frecuencia y a veces dispara instantáneamente. El Escudo se pone azul.
150.000	El Torbellino vuelve a la frecuencia normal, pero quedará en el aire para alcanzarle a Ud. El escudo se pone gris.
230.000	El Torbellino vuelve a triplicar su frecuencia y a veces dispara instantáneamente. El Escudo se pone rosado.

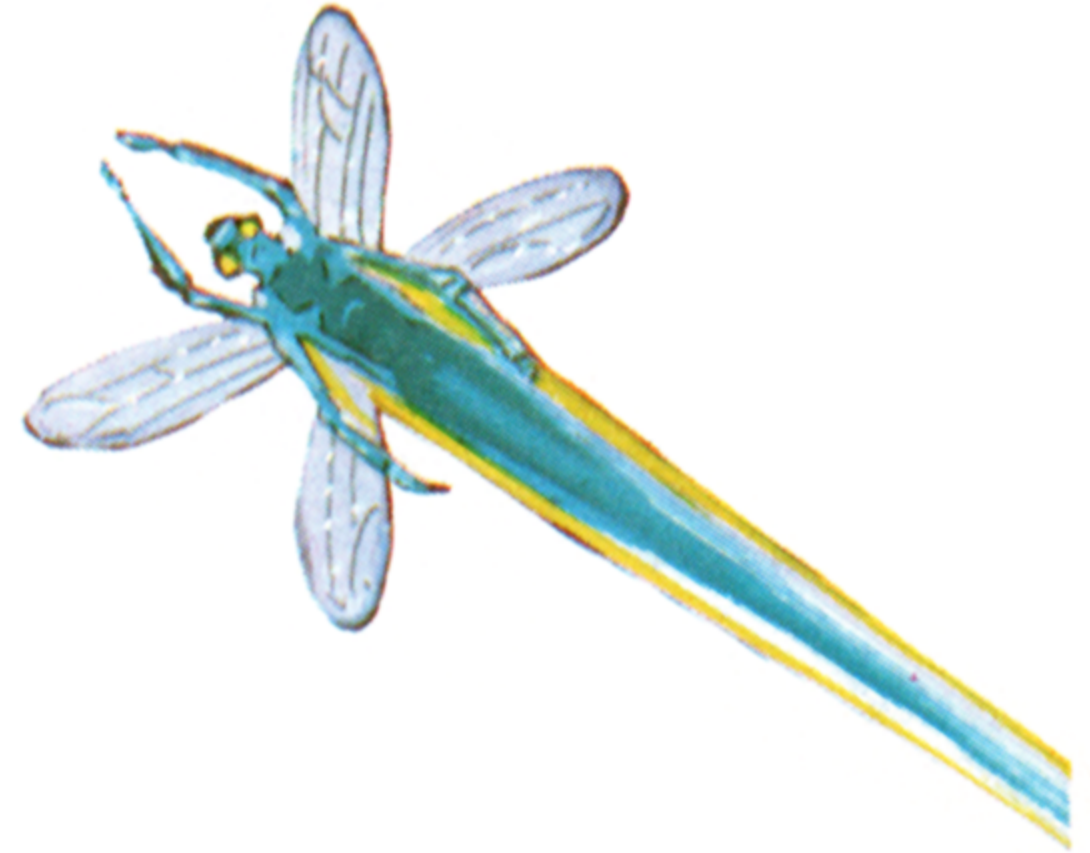
CONSEJOS UTILES

Cuando se destruye un Qotilo o un Torbellino, ocurre una explosión, durante la cual el Yar permanece en la pantalla. Aproveche esta oportunidad para reposicionar al Yar para el próximo ataque.

El Qotilo cambia continuamente de colores. El orden de esos cambios le indicará la iminente aparición de un Torbellino, permitiendo así que Ud. prepare su ataque y su defensa.

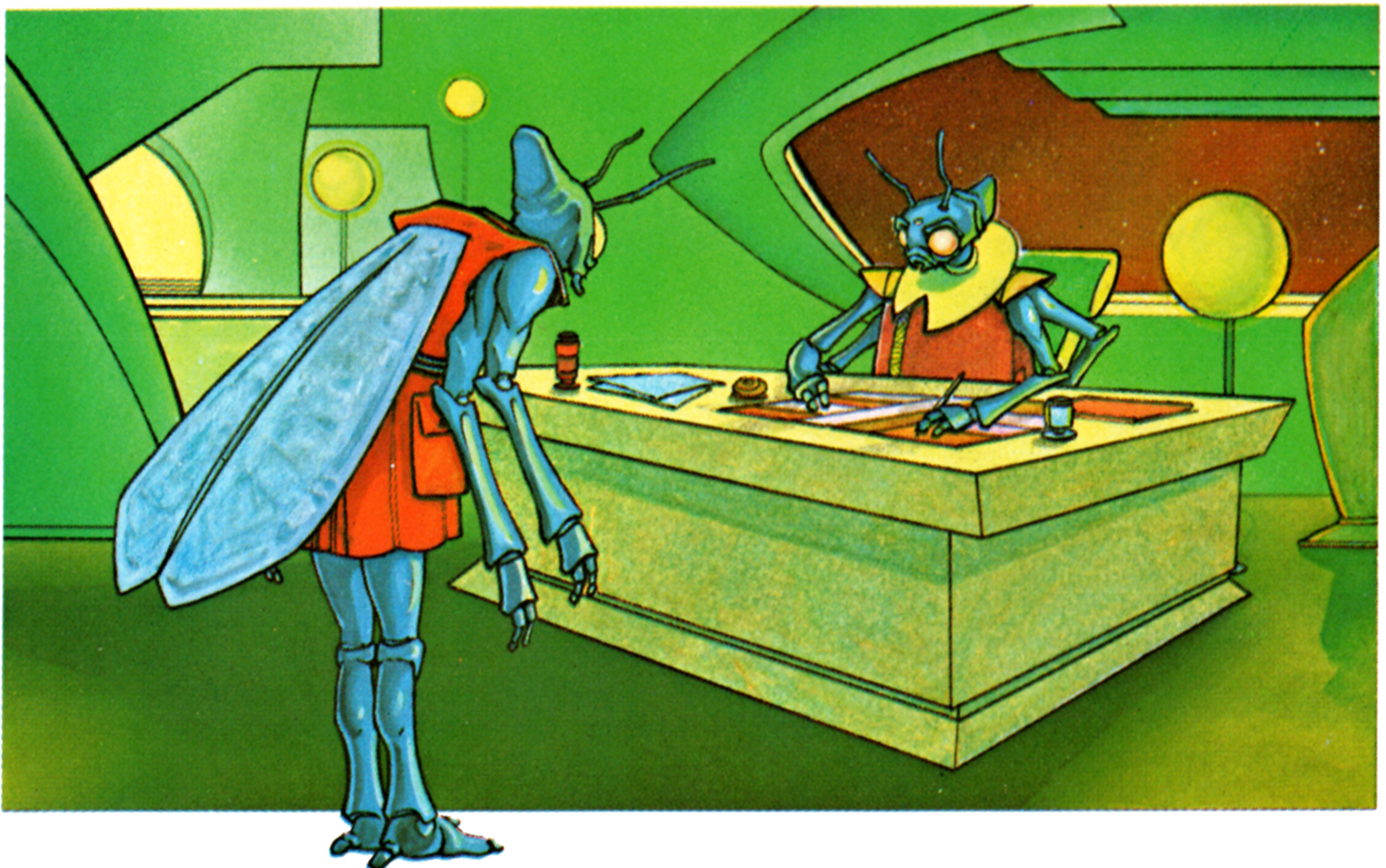
Si Ud. vuela sobre un Qotilo mientras éste se convierte en Torbellino, él lo destruirá a Ud. Así que tenga cuidado.

Los **juegos 0 y 1** son versiones bastante fáciles. No se desanime si el **Juego 2** es difícil de aprender. El



Juego 2 es más avanzado y pone a prueba su pericia.

Cuando Ud. se considere un vengador avezado, pruebe el nivel de dificultad **A**, entonces pruebe Los Yar Supermos.



YARS' REVENGE™



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

© 1981 Atari, Inc. ALL RIGHTS RESERVED

C016973-55 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.